100% INDEPENDENTE PLAYSTATION 2

PSM 2

N.º 34 ■ € 4,99 ■ ABRIL 2005 ■ MENSAL ■ REVISTA + DVD

ANTEVISÃO
LEGO STAR WARS

ANTEVISÃO
COMMANDOS
STRIKE FORCE

ESPECIAL
ENTHUSIA

Análise

DEVIL MAY CRY 3

O ressuscitar de uma das melhores séries da PS2

PSP

Tudo o que precisam de saber sobre a PlayStation Portátil

EM DESTAQUE

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT ■ PROJECT SNOWBLIND
FIFA STREET ■ DEATH BY DEGREES ■ NBA STREET V3 ■ RUMBLE ROSES
FULL SPECTRUM WARRIOR ■ BLOOD WILL TELL ■ E MUITO MAIS...

GOODY
00034
5 601073 019316
future games

KONAMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

A TUA MISSÃO COMEÇA A:

04 DE MARÇO

METAL GEAR SOLID 3

★☭ 1964

"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

"♣" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. All rights reserved.

3 ! MGS3 SNAKE EATER

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION. ©KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. ©1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM

PlayStation.2

PlayStation.2 WITH NET FEATURES KONAMI METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER 16+

4play www.4play.pt

ECOFILMES®

PSM2
REVISTA MENSAL
N.º 34 • ABRIL • 2005

GOODY

Editor / Propriedade:
GOODY, S.A.
Sede Social
Avenida Duque de Loulé
n.º 75, 3.º Dtº - 1050-188 Lisboa
Edição, Redacção e Publicidade
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy
1900-825 Lisboa
Tel: 21 862 15 30 Fax: 21 862 15 40
Nº de Contribuinte: 505000555

Director-Geral
António Nunes
Coordenador Editorial
Rui Rodrigues
Director
Pedro Real Nunes
E-mail: geral.psm2@goody.pt
Redacção e Colaboradores
Ana Costa Santos, Bruno Mendonça, Fernanda Marques Andrade, Gonçalo Lopes, José Bernardino, Luís Costa, Mário Sousa, Marta Pinho, Nuno Catarino, Nuno Moreira Santos, Paulo Santos, Ricardo Costa Esteves
Revisão
Marta Pinho, Nuno Moreira Santos
E-mail
correio.psm2@goody.pt / geral.psm2@goody.pt

Coordenador de Produção Interna
António Galveia
Designer Gráfico
Arte de capa
Sérgio Caeiro
Paginação
Paginadora Principal
Vanda Martins
Paginadores
António Galveia, Janet Miranda
Marco Ferreira, Nádia Carreira, Rodolfo Ramos, Susana Berquó
Coordenador de Produção Externa
Jorge Morais

Directora Comercial e Publicidade
Lygia Perrolas
Tel.: 21 862 15 47
Fax: 21 862 15 40
E-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account
Margarida Sousa
Tel.: 21 862 15 47
E-mail: margarida.sousa@goody.pt
Assistente Comercial
Mónica Ferreira
Tel.: 21 862 15 39
E-mail: monica.ferreira@goody.pt

Director de Marketing
Fernando Vasconcelos
Gestor de Produto
Jorge Domingos
Trade Marketing e Circulação
Carlos Nunes
E-mail: carlos.nunes@goody.pt
Serviço de Assinantes e Leitores
Paula Canelha
Tel.: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt
Director Adm. e Financeiro
Alexandre Nunes
Contabilidade
Cláudia Pereira
Secretária
Tânia Rodrigues
DVD
Edição
Pedro Real Nunes
Produção
Daibert Filmes, Lda
Pré-Impressão e Impressão
Sogapal - Tel. 21 434 71 00
Fax: 21 434 7155
Distribuição
Logista Portugal
Depósito legal
n.º 182513/02
Registo no I.C.S.
n.º 124085
Membro APCT

A Future Publishing é detentora do título PSM2, todos os artigos traduzidos e/ou adaptados são propriedade da mesma, estando a Goody, S.A. autorizada a reproduzi-los em Portugal.

BEM-VINDOS À PSM2

DEMÓNIO REDENTOR

Ao longo da existência da Ps2 (e carregando a herança da máquina precedente), assistimos à afirmação de algumas personagens marcantes que já fazem parte do imaginário de uma geração. Lara Croft é um exemplo notório (cuja influência extravasa o domínio dos videojogos), se bem que a curvilínea salteadora de túmulos tenha perdido alguma da sua forma inicial. Snake de *Metal Gear Solid* (mesmo que a personagem de *Snake Eater* não seja bem a mesma dos jogos anteriores) é, neste momento, uma das figuras mais carismáticasdos videojogos. Já Dante, o herói meio demónio/meio humano de *Devil May Cry*, vivia numa espécie de limbo, até esta altura. Todos reconheciam o potencial da personagem, muito embora a sequela pouco conseguida tenha colocado algumas reticências no seu futuro. Em *DMC 3: Dante's Awakening*, o filho de Sparda surge em glória e reclama definitivamente o prémio de uma das personagens mais emblemáticas da PS2. Isto porque, com esta prequela do original, a Capcom consegue oferecer um dos melhores jogos de acção de sempre. *DMC 3* é a redenção da personagem e da série aos olhos de todos, fazendo esquecer o sabor amargo do título anterior e abafando mesmo a qualidade do original. É assim tão bom, e nós temos uma análise de seis páginas para o provar.

Este mês continua o nosso acompanhamento à PSP. Tarda em surgir por estas paragens (vai sair nos E.U.A. este mês) mas não há semana que passe que não sejam revelados novos detalhes e novos títulos. Nesta edição podem encontrar a resposta a muitas das vossas perguntas, incluindo a tão discutida capacidade da bateria.

De resto, não percam também as análises a jogos como o novo *Timesplitters* e *Project Snowblind* (que vêm enriquecer o lote de FPS para a PS2), assim como *FIFA Street* e *NBA Street V3* (a EA Big continua a dar cartas). Destacamos ainda a reportagem no Dubai para ver *Enthusia Professional Racing* e o primeiro contacto com *Commandos Strike Force*, a reinvenção de uma das mais míticas série da Segunda Guerra Mundial. Achamos que é suficiente para vos entreter até ao próximo mês.

Pedro Real Nunes

Análise

DEVIL MAY CRY 3

Dante confirma o seu estatuto de personagem marcante da PS2!

A EQUIPA DA PSM2 GARANTE:

✔ OPINIÕES RIGOROSAS

Neste competitivo e cada vez maior universo dos videojogos, a PSM2 terá como imagem de marca o seu rigor e objectividade. Seremos exigentes o suficiente para não desiludirmos os nossos leitores, nem a nós próprios. Trabalhamos para vós e jamais quereremos trair a vossa confiança.

✔ INFORMAÇÃO CLARA

Se uma imagem vale mil palavras, um jogo vale milhões. Por isso mesmo, na PSM2 procuramos escrever o que é realmente importante e relevante, deixando de fora introduções insípidas e comentários despropositados. Queremos que os nossos leitores encontrem o que procuram.

✔ INFORMAÇÃO APROFUNDADA

Ninguém passa tanto tempo de comando na mão frente aos televisores como quem escreve a PSM2. Por isso mesmo, apetrechamos cada página com todos os pormenores relevantes e toda a informação obrigatória a quem joga PS2. Como resultado, trazemo-vos a revista mais informativa do mercado.

✔ OS MELHORES JOGOS

Para além de vos trazermos as análises aos mais recentes títulos a chegarem a Portugal para a PS2, incluímos neste lote os maiores e mais importante jogos provenientes do Japão e Estados Unidos – tudo para que saibam quais os jogos por que vale realmente a penar esperar.

✔ EXCELENTE ACÇÃO DVD

No nosso DVD os nossos leitores poderão assistir a mais de duas horas de vídeos e som dos melhores jogos do momento, assim como alguns especiais que se poderão apresentar sob a forma de entrevistas ou documentários sobre os bastidores de um determinado jogo. Tudo isto e muito mais, só mesmo no DVD da PSM2.

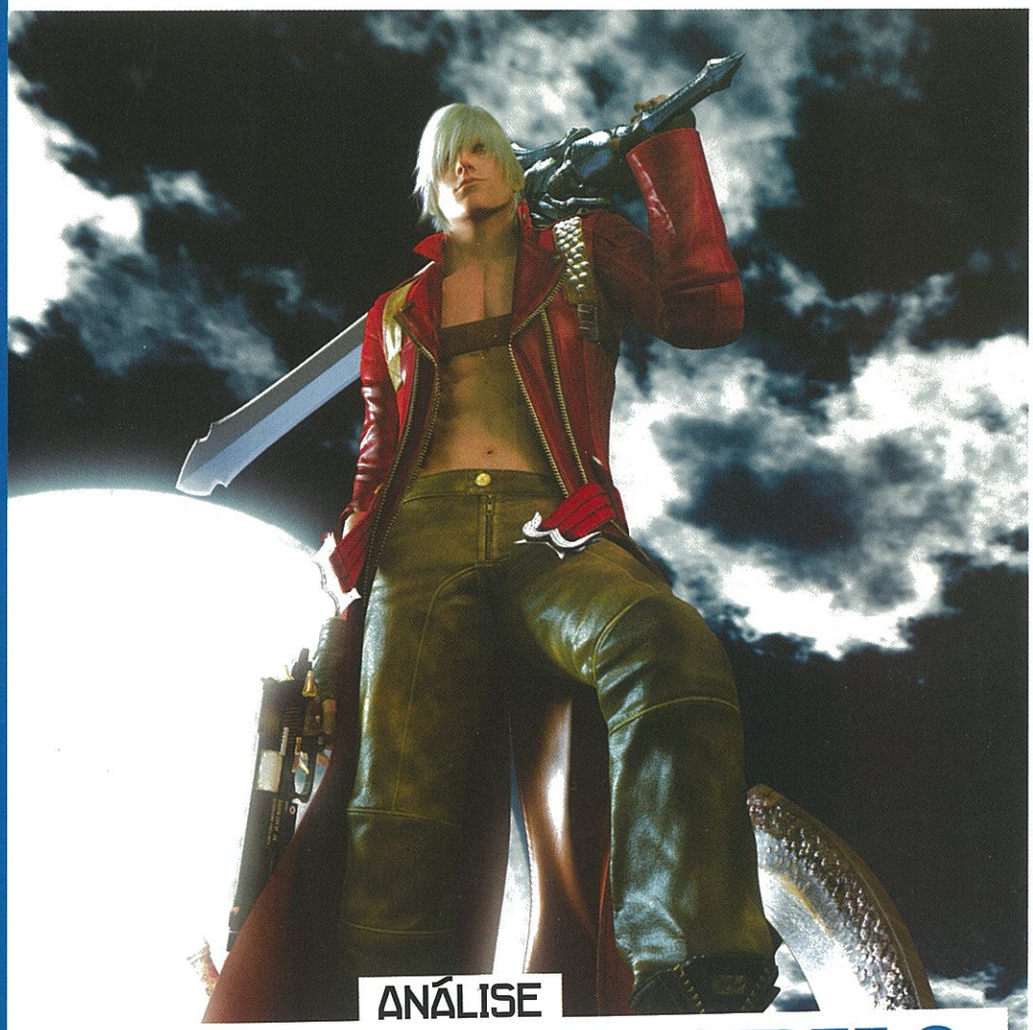
SUMÁRI

38 FULL SPECTRUM WARRIOR
Um título que inovou a acção táctica vai sair na PS2. Uma das recriações mais realistas de um cenário de guerra.

82 COLATERAL
Um dos papéis mais invulgares na carreira de Tom Cruise. Pelo meio vão encontrar também um bom filme de acção chamado *Colateral*.

40 COMMANDOS: STRIKE FORCE
Depois de falhar em transpor a mecânica de PC para a PS2, a série torna as coisas mais interessantes ao levar a acção para a primeira pessoa.

Querem mais?
E que tal as últimas novidades sobre: *SOCOM 3: U.S. Navy Seals* (p.10), *The Matrix: Path of Neo* (p.16), Fear & Respect (p.16)...e muito mais!



ANÁLISE

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

46 O melhor jogo da série e um estupendo festival de acção e emoção, revisto numa análise detalhada, como só Dante merece.

34 LEGO STAR WARS: Já imaginaram um jogo de *Star Wars* com Legos? Nós também não, mas descubram como será na nossa antevisão.

64 FIFA STREET: Os craques da bola mostram as habilidades pelas ruas das cidades mais famosas do planeta.

ESTE MÊS NA

8 NOTÍCIAS
Nesta secção expomos as mais recentes novidades do universo dos videojogos.

PSP 9
SOCOM 3: U.S. Navy Seals ... 10
Pursuit Force 10
PSX 10
Black Hawk Down 10
Brave: Search of the Spirit Dancer 10
Gauntlet 10
Ubisoft 10
The Godfather 12
Kingdom Hearts 2 13
Rugby 2005 13
Tekken 5 13
Tales of Legendia 13

RIO

2 HORAS DO MELHOR NA PS2!

VIREM PARA A PÁGINA SEGUINTE PARA MAIS DETALHES SOBRE O VOSSO DVD

ANÁLISE

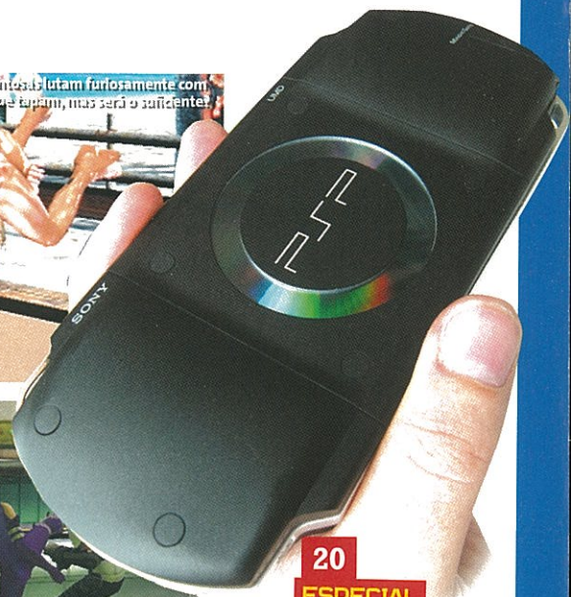
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Estamos felizes com o regresso de uma das nossas séries favoritas, mas não podemos deixar de sentir um certo vazio e desilusão. Respondemos porquê na análise.

54

66 RUMBLE ROSES: Mulheres espantosas lutam furiosamente com roupas que mostram mais do que tapam, mas será o suficiente?

70 DEATH BY DEGREES2: A assassina profissional de *Tekken* decidiu aventurar-se a solo, mas será que valeu a pena?



20 ESPECIAL PSP

AS RESPOSTAS ÀS VOSSAS DÚVIDAS SOBRE A PLAYSTATION PORTÁTIL!

68 NBA STREET V3: O espectáculo do basquetebol, como nunca foi interpretado num videojogo.

60 PROJECT: SNOWBLIND: Pede muito emprestado a *Deus EX*, mas que não tem a mesma qualidade.

PSM2 - 100% INDEPENDENTE PLAYSTATION 2

GTA 13
Silent Hill 13
The Matrix: Path of Neo 16
Fear & Respect 16
Crime Life: Gang Wars 18
Dead to Rights II 18
Beat Down: Fists of Vengeance 18
Gran Turismo 5 18
Smart Bomb 18
Championship Manager 5 18
Indiana Jones 18

20 ESPECIAIS
PSP 20
Reportagem Enthusia 28

34 ANTEVISÃO
Os jogos de amanhã só na PSM2
Lego Star Wars 34
Full Spectrum Warrior 38
Commandos: Strike Force 40

44 ANÁLISES
O veredicto da PSM2 aos melhores jogos da PS2
Devil May Cry 3: Dante's Awakening 46
TimeSplitters 3: Future Perfect 54
Project: Snowblind 60
FIFA Street 64
Rumble Roses 66
NBA Street V3 68
Death by Degrees 70
SNK Vs Capcom 72
Samurai Warriors 74
Legend of Kay 75
Neo Contra 76
Nanobreaker 77
Blood Will Tell 78
ESPN NFL 2K5 80
ESPN NHL 2K5 80
Megaman X8 81
Fight Club 81

98 TRUQUES E DICAS
O melhor treino nas artes obscuras da PS2
Ace Combat 5 96
Ape Escape 2 96
Capcom Fighting Jam 96
Ghost Recon 2 96
Goldeneye: Rogue Agent 96
O Senhor dos Anéis: A Terceira Era 96
NBA Live 2005 96
Neo Contra 96
NFL Street 96
Sega Superstars 96
Sonic Mega Collection Plus 96
Call of Duty: Finnest Hour 96
Mercenaries 96
Outlaw Golf 2 96
The Incredibles 100
GTA: San Andreas 106

No DVD

PSM2 DVD 34

NO DVD DESTE MÊS

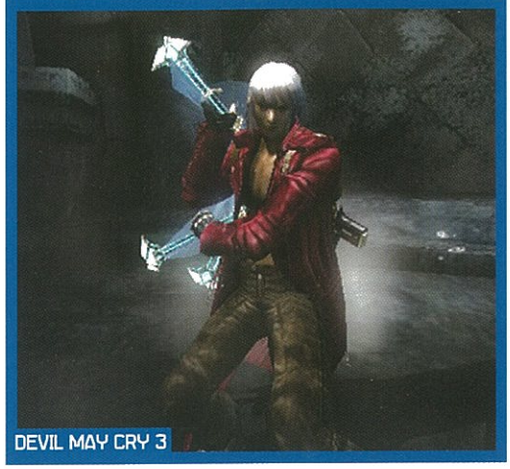
BREVES

- GRAN TURISMO 4
- THE GODFATHER
- PILOT DOWN
- FINAL FANTASY XII
- OKAMI
- MONSTER HUNTER
- COLIN MCRAE RALLY – PSP

GT4

A CHEGAR

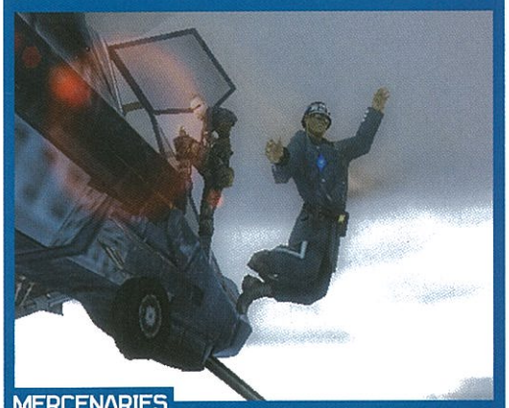
- PSP – LINE UP DE ESTREIA
- DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING
- TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT
- ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING
- GRAN TURISMO 4
- DRAGON QUEST VIII
- AREA 51
- DEATH BY DEGREES
- FIGHT NIGHT ROUND 2
- NARC
- CONSTANTINE
- CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION


DEVIL MAY CRY 3

- ALTERED BEAST
- KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT
- CAPCOM VS SNK: SVC CHAOS
- KESSEN 3
- EYETOY MONKEY MANIA
- SUIKODEN IV
- ESPN NHL 2K5
- ESPN NFL 2K5
- NFL STREET 2
- MAGNA CARTA

ANÁLISES

- MERCENARIES
- VIEWTIFUL JOE 2
- NANO BREAKER
- CAPCOM FIGHTING JAM
- SPONGEBOB SQUAREPANTS: MOVIN' WITH FRIENDS
- RUMBLE ROSES
- MEGAMAN X8
- SAMURAI WARRIORS XTREME LEGENDS


MERCENARIES

ESPECIAL

- METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

METAL GEAR SOLID 3

COMO FUNCIONA

MENU

Depois de inserido o DVD na drive e depois da breve apresentação da PSM2, é apresentado um menu a partir do qual poderão navegar pela várias secções do DVD e visualizar todo o seu conteúdo.

NAVEGAR PELO DVD

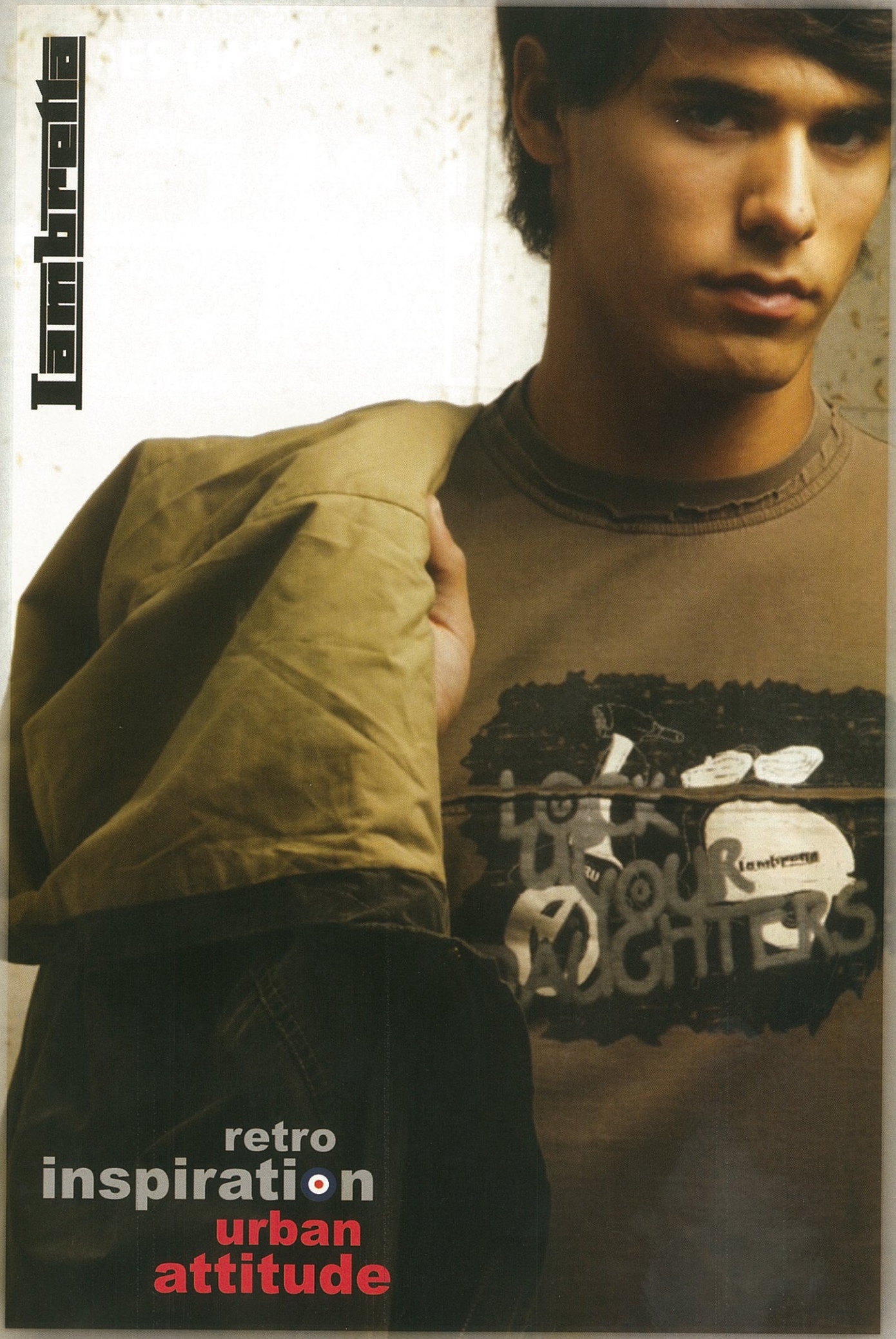
Este DVD é composto por cinco secções: Breves, A Chegar, Análises, Clã PSM2 e Extras. De forma a simplificar ainda mais as coisas, cada uma destas secções apresenta sub-divisões.

- **SUB-MENU:** Em cada uma das secções poderão escolher as opções desta coluna. Basta que para tal pressionem ← no comando.
- **JOGOS:** Movam o cursor até ao jogo pretendido, pressionem uma vez ⊗ para seleccionar, e em seguida voltem a pressionar o mesmo botão para reproduzir o vídeo.
- **MENU PRINCIPAL:** Para evitar voltar ao menu inicial do DVD, poderão seleccionar todas as secções do menu principal na parte inferior do ecrã.

CONTROLOS

Quer estejam a utilizar um DualShock 2, um comando à distância PS2, um rato no PC ou simplesmente o vosso leitor de DVD, verão como é simples encontrar o que procuram.

Aqui ficam as instruções para a PS2...



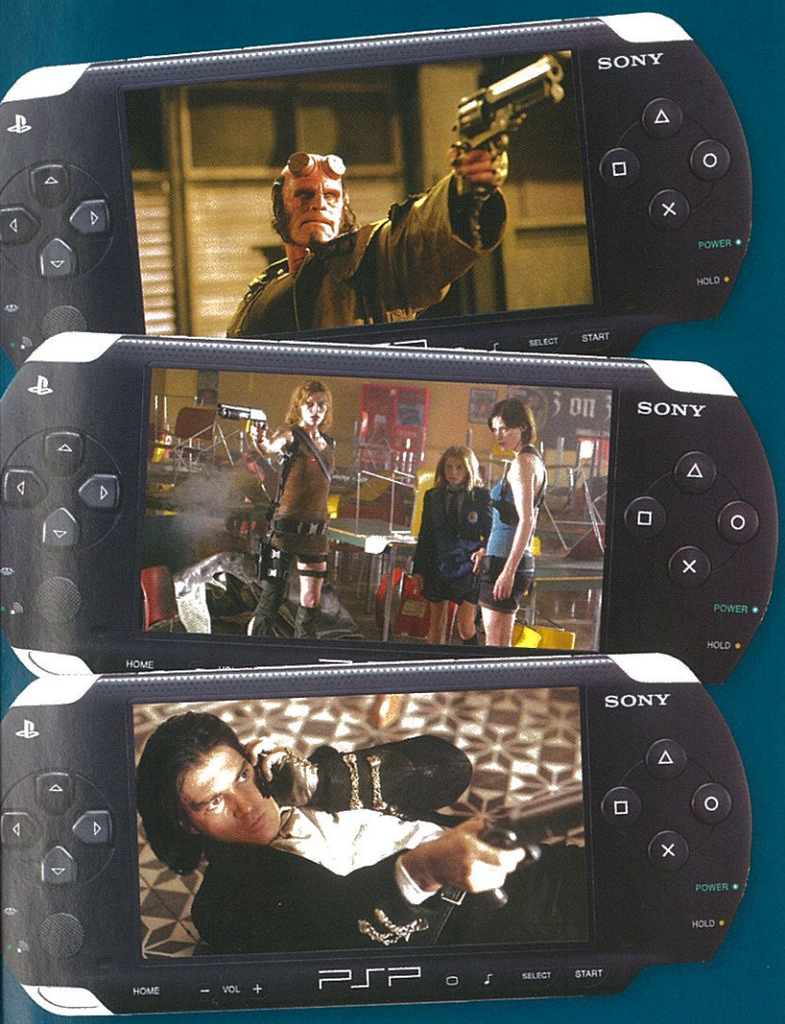
< AqcuaRoma-**Lisboa**, Solum-**Coimbra** e CC.Terço-**Barcelos** >
< Lambretta Portugal >
< Informações: 253 818802 > e-mail:lambretta@bcl.pt >

PSP – GAMESHARE E FILMES UMD

As últimas notícias sobre a PlayStation Portátil deixam ainda mais água na boca.

Como todos sabem, para além de uma poderosa consola de jogos, a PSP também vai permitir ver filmes em formato UMD (o disco de 1,8 GB que também serve de suporte aos jogos). Mas até agora, pouco ou nada se sabia da intenção das principais editoras de filmes em apoiar este novo formato. Foi a própria Sony a dar o mote, com o anúncio de quatro *blockbusters* que se juntam a *Homem-Aranha 2* (que será oferecido com o primeiro milhão de máquinas nos EUA). Os filmes são *Hellboy*, *Resident Evil 2: Apocalypse*, *Era Uma Vez no México* e *XXX*. Para além disso, já correm rumores que produtoras como a Warner e a Disney também vão lançar filmes para a PSP.

Outra notícia vem dar resposta a uma das nossas dúvidas relativas à funcionalidade Gameshare, que nos foi revelada em Londres no passado mês de Dezembro (uma reportagem que publicámos na edição 32). O primeiro jogo a tirar partido do Gameshare será *Namco Museum*, a colecção de clássicos das arcadas para a PSP. O jogo vai permitir enviar um pequeno ficheiro para outra consola, via Wi-Fi, de forma a que dois jogadores possam jogar em *multiplayer*, quando só um é que possui o disco na consola. No caso de *Namco Museum*, será possível jogar com um amigo títulos como *Pac-Man*, *Ms Pac-Man*, *Galaga*, *Galaxian*, *Rally-X*, *New Rally-X* e *Dig Dug*. O ficheiro fica na memória da consola (e não no Memory Stick), pelo que se se desligar a máquina ou mesmo reverter para o menu inicial, a funcionalidade fica de imediato desactivada.



BLOCKBUSTERS : A divisão de filmes da Sony já anunciou alguns dos seus maiores êxitos que serão lançados em formato UMD.

www.mega-mania.com

COMPRA E VENDA NOVOS E USADOS

Dispomos de Jogos desde

7,49 €

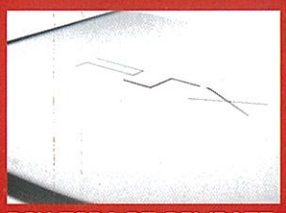
Enviamos à cobrança para todo o País

Encomendas pela internet ou através do telefone:

262 750 910

Catálogo Grátis

CURTAS



PSX FORA DE COMBATE

► A Sony decidiu terminar com a produção da PSX depois do insucesso obtido no Japão. Caso não se recordem, a PSX, criada pela Sony, junta um gravador de DVD, uma PS2 e um disco rígido numa só máquina.

BLACK HAWK DOWN

► O jogo de PC *Black Hawk Down* vai ser lançado na PS2 com alguns modos interessantes. Entre outras características destacamos a existência de jogo cooperativo e de um modo online para 32 jogadores.

BRAVE: SEARCH OF THE SPIRIT DANCER

► A SCEE está a trabalhar num novo projecto que pretende abordar campos inexplorados, colocando o jogador na pele de um índio americano que pretende salvar a sua família de um ser maléfico.

GAUNTLET RENASCE

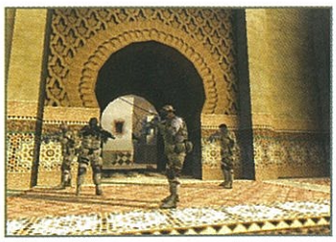
► O antigo RPG de acção da Midway vai voltar às consolas com *Seven Sorrows*. Com várias opções interessantes e modos cooperativos online para quatro jogadores, é um jogo a vigiar de perto.

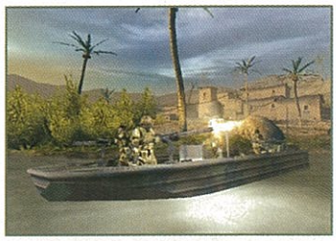
UBISOFT TENTA DESPORTO

► A Ubisoft adquiriu a tecnologia utilizada pela Microsoft para criar as suas (agora extintas) séries de desporto. As datas destes títulos, as plataformas de lançamento ou até os tipos de desportos ainda não foram anunciados.

SOCOM 3: U.S: NAVY SEALS

A Sony aposta forte na componente *singleplayer* do seu melhor jogo online.



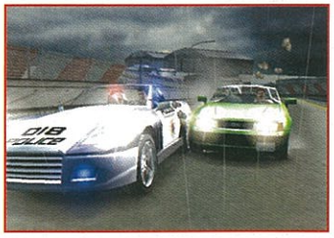


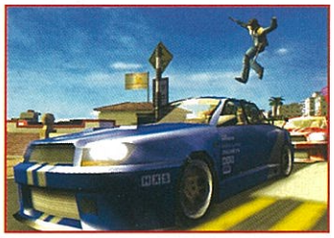
SOCOM conquistou o mundo online da PS2 sem grandes dificuldades, conseguindo juntar bons modos de jogo para equipas com vários jogadores e sem problemas de fluidez. O pior é que a componente *singleplayer* acabou por ser algo esquecida no meio de tanto disparo online. Não que fosse má, mas também não impressionava. Com o trono online conquistado, apesar da concorrência de *Killzone* e *TimeSplitters Future Perfect*, as baterias da produtora Zipper Interactive centram-se agora na construção de um modo offline que consiga igualar em termos de qualidade o online. Para isso a Zipper promete uma história mais empolgante e interessante, mas também várias inovações e melhorias no que estava menos bom. As principais novidades residem na possibilidade de nadar e na presença de vários veículos para comandar, tanto terrestres como anfíbios (será que serão controláveis nas partidas *multiplayer*?). Mas existe mais. Também é objectivo melhorar a inteligência artificial, simplificar a interface e os comandos para os colegas e trabalhar em sequências predefinidas de grande qualidade. *SOCOM 3* está agendado para o Outono. Aguardem mais novidades para breve.

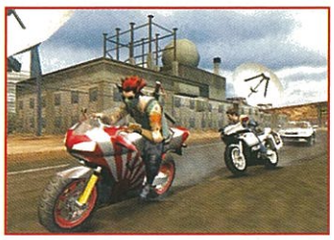
A PSM2 CONSIDERA: *O* singleplayer *de* SOCOM 2 *já apresentava melhorias em relação ao original, mas pecava por não oferecer grande emoção ou boas sequências predefinidas de acção. Essa parece ser a grande aposta da Zipper para este terceiro capítulo e isso deixa-nos confiantes de que finalmente valerá tanto a pena jogar em todas as suas facetas.*

EM PERSEGUIÇÃO DA JUSTIÇA

A Sony revelou oficialmente detalhes e imagens de *Pursuit Force*, uma das grandes apostas para a PSP.







Quando visitámos os escritórios europeus da Sony no final do ano passado, para experimentar em primeira-mão os títulos de lançamento da PSP, foi-nos apresentado em exclusivo *Pursuit Force*. Na altura demos a conhecer esta nova aposta da Sony (na nossa antevisão de 2005 na edição 32), muito embora os detalhes fossem escassos.

Até agora, apenas conhecíamos o vídeo que nos foi mostrado em Londres. Mas finalmente a Sony anunciou oficialmente este título promissor, com direito a mais informações e imagens.

Como já tínhamos dado conta, *Pursuit Force* está a ser desenvolvido pela Bigbig Studios, uma produtora satélite da Evolution, responsável pela série *WRC*. Por isso não é de admirar que este jogo inclua muita condução de veículos, mas com uma abordagem completamente diferente.

Aparentemente, vamos jogar na pele de um polícia novato encarregado de patrulhar Capital City (o universo de jogo), capturando cinco perigosos gangs, com especial destaque para os "The Killer 66". Na companhia do chefe da unidade conhecida como Pursuit Force, vamos percorrer cerca de 400 km de auto-estradas, ruas e terra batida num estado americano fictício, ao longo de 30 missões espalhadas por cinco distritos, cada um com as suas características. As perseguições a alta velocidade prometem ser uma constante e a capacidade de saltar de um veículo para o outro em pleno andamento, enquanto evitamos os disparos inimigos, conferem-lhe uma dose de adrenalina extra. E isto com gráficos 3D de arregalar os olhos, sejam os veículos, as personagens e os cenários. *Pursuit Force* está agendado para o Outono deste ano.

A PSM2 CONSIDERA: *Quando nos foi apresentado à porta fechada,* Pursuit Force *prometeu dar que falar, tal o secretismo e a escassez de detalhes por parte da Sony. Mas estamos confiantes que este será um daqueles títulos exclusivos da PSP que vão provar que a pequena consola não é só feita de adaptações de títulos da 128 bits, abrindo as portas para a criação de mais conteúdos (leia-se jogos) originais.*

Maximum Gaming

Controlador Wireless
44.99 €

Mini Controlador Wireless
39.99 €

- **JOGA até 9 mt de distância!**
- **Suporta até 16 jogadores!**

- **Com uns PODEROSOS 2,4 Ghz!**
- **Desliga automáticamente, poupa as pilhas!**

Volante Pro Mini
34.99 €

Multiplayer Adapter
19.99 €

À venda na

e

Distribuído em Portugal pela

Telefone: 219232915

Maximum Gaming
para
Xbox™ PlayStation®2 GameBoy®

2004 Intec Inc. Todos os direitos reservados. PlayStation 2 é uma marca registada da Sony Computer Entertainment Inc. GameBoy é uma marca registada da Nintendo of America Inc. Xbox é uma marca registada da Microsoft Corporation. Este material não é fabricado, sponsorizado, recomendado ou distribuído pela Sony Computer Entertainment, Nintendo of America ou pela Microsoft Corporation.

O QUE VAI NA MENTE DO PADRINHO

Penetrámos no cérebro de Don Corleone para ver como é que *The Godfather* poderá funcionar como videojogo...

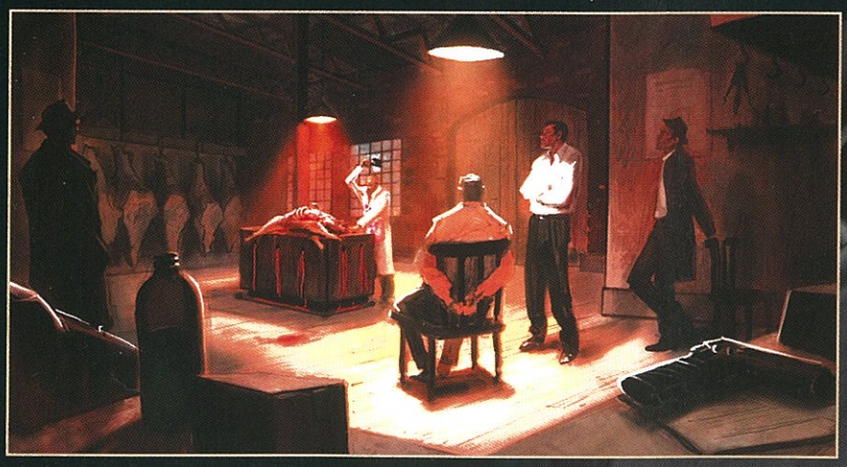
A nossa maior preocupação com o facto de a EA lançar um jogo de *O Padrinho* recai sobre o tratamento que a companhia dará aos filmes. Irão eles destruir uma das séries mais dramáticas e intensas de todos os tempos, transformando-a numa espécie de imitação barata de *GTA*? Aparentemente não, se fizermos fé nestas imagens.

Já foi confirmado o rumor segundo o qual Marlon Brando terá gravado vozes para o jogo pouco antes de morrer e a EA já assegurou as participações de James Caan (Sonny Corleone) e Robert Duvall (o conselheiro Tom Hagen). Parece que o jogo terá um final em aberto com uma chamada "estrutura de jogo baseada em acontecimentos" que permite ao jogador seguir caminhos diferentes, dependendo de como quiser jogar. Um pouco como... vocês sabem. Os jogadores controlarão o primeiro membro desconhecido da família Corleone que tenta subir na hierarquia da Máfia, desde rufia a líder respeitado. Que meios usaremos para lá chegar ainda não se sabe, mas imaginamos que terá alguma coisa a ver com mortes, tiroteios e todo o tipo de acções ilegais. Como nós gostamos.

A PSM2 CONSIDERA: *The Godfather* pode ser um jogo brilhante se a EA não meter os pés pelas mãos. As *cutscenes* e as imagens do jogo indicam enormes valores de produção, mas isso nem sempre significa que o jogo seja bom. A antevisão irá responder às nossas dúvidas, mas as expectativas são altas.

INTERROGATÓRIOS

Se alguns membros de um gang rival vos causam problemas, levem-nos para um local sossegado para uma dose de persuasão. Esta imagem de arte conceptual sugere as traseiras de um talho, o sítio ideal. Experimentem uns olhares ameaçadores e uns abanos de cabeça. Ou então amarrem-nos ao balcão da carne e cortem-lhes os pulsos com um cutelo.



A EA GARANTIU AS FACES DE MARLON BRANDO E DE OUTROS MEMBROS DO ELENCO.

TIROTEIOS EM ANDAMENTO

Descubram onde os gangs rivais se reúnem, juntem o vosso gang e despejem as metralhadoras para cima deles. Se estiverem do outro lado do ataque, persigam os adversários e façam justiça. É igual a *GTA*, mas com armas antigas.

RESPEITO

Trabalhar para a família Corleone significa que terão de fazer com que os civis vos respeitem e à vossa família. Para lhes ganharem o respeito, façam-lhes favores (espancar alguém, matar um polícia), para que eles vos fiquem a dever em troca.

DELATORES

Se quiserem sobreviver nas ruas de Nova Iorque têm de dominar muitas áreas. Em troca de dinheiro ou outros favores, os delatores ajudam-vos a encontrar gangs rivais ou fazem-vos os trabalhinhos sujos. Se puderem, encontrem um e mandem-lhe uma sanduíche de chumbo, da parte do Don.

TOMADA DE REFÉNS

Se estão a ser ameaçados pela polícia ou por tipos desagradáveis, façam um refém – talvez alguém próximo dos atacantes? – e eles pensarão duas vezes antes de encherem o vosso esconderijo de chumbo. Mas, como sempre, o feitiço pode virar-se contra o feiticeiro e terão de abater um homem armado enfurecido.

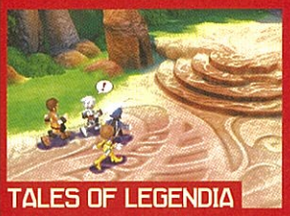
CURTAS

KINGDOM HEARTS 2

►Parece que em *Kingdom Hearts 2* iremos visitar filmes como *Mulan*, *A Bela e o Monstro*, *Hércules* e *O Estranho Mundo de Jack*. O actor Billy Zane volta a dar a sua voz ao jogo.

PAGUE UM TEKKEN, LEVE QUATRO!

►A Namco anunciou alguns dos extras que *Tekken 5* irá incluir e há que dizer em abono da verdade que são no mínimo bombásticos. Dentro do mesmo DVD de *Tekken 5*, a Namco vai incluir na íntegra as versões originais dos três primeiros *Tekken* sem encargos adicionais e desbloqueados de início. Em termos técnicos serão iguais às versões originais e a única melhoria notória estará nos tempos de *loading* mais rápidos. Também não pedimos mais nada.



TALES OF LEGENDIA

►A Namco anunciou *Tales of Legendia*, a sequela de *Tales of Symphonia*, um RPG de sucesso na GameCube que foi lançado na Europa há pouco tempo e que será lançado no Japão durante a Primavera.

MAIS GTA?

►Depois de ter registado o título *GTA 4*, a RockStar voltou a registar outros possíveis nomes para futuros jogos da série. *GTA 5* e *GTA 6* foram escolhas óbvias, mas há a destacar o registo de *GTA: Tokyo*, *GTA: Sin City* e *GTA: Bogota*, o que leva a crer que podemos esperar muito da famosa série da RockStar.

NOVO PES E SILENT HILL

► Através de um anúncio de procura de programadores, a Konami deixou escapar que está a trabalhar num novo *Pro Evolution Soccer* e num novo *Silent Hill*, embora não tenham sido reveladas as respectivas consolas.

PC DVD-ROM
XBOX
PlayStation 2
WITH NET PLAY
BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30
16+
UBISOFT
"Baseado numa história verídica"
www.brothersinarmsgame.com
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC
gearbox software
4play
www.4play.pt
ECOFILMES
UBISOFT

"Os homens que conduzi até à Normandia eram um pelotão, os homens que trouxe de lá eram irmãos"

Sargento Matt Baker - 101ª Divisão de Tropas Aerotransportadas

DISPONÍVEL em MARÇO

BROTHERS IN ARMS™

ROAD TO HILL 30

© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

THE MATRIX: PATH OF NEO

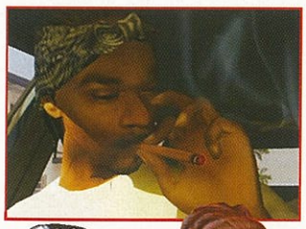
A Atari pretende finalmente oferecer o que todos queriam em *Enter the Matrix* – jogar com Neo.

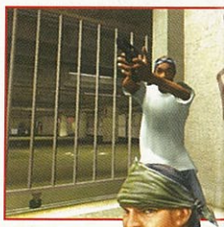
Os filões de ouro que *Matrix* proporcionou estão longe de extintos e existem intenções de continuar a aproveitar essa licença milionária. Depois de *Enter the Matrix*, um jogo que serviu como ponte entre o segundo e terceiro filmes da série, as atenções centram-se agora na trilogia como um todo e o grande ícone será o herói da série, Neo. Aparentemente o jogador irá percorrer diversas situações com que a personagem se viu confrontada ao longo da trilogia, mas poderá interpretá-las livremente e obter as consequências resultantes. Todas essas possíveis situações alternativas serão escritas e dirigidas pelos próprios irmãos Wachowski (criadores de *Matrix*) e tudo envolvendo o universo do filme foi licenciado, o que garante parecenças físicas entre as personagens do jogo e os actores que colaboraram nas películas. Ainda não existem pormenores sobre a jogabilidade propriamente dita, mas tudo indica que será um jogo de acção na terceira pessoa, onde o efeito Bullet Time será utilizado abundantemente.

A PSM2 CONSIDERA: *Apesar dos grandes valores de produção e dos excelentes vídeos do jogo, produzido e interpretado pela equipa dos filmes,* Enter the Matrix *não foi de todo um grande jogo de acção. Sofria de diversos problemas de jogabilidade e estranhas anomalias gráficas, mas além disso não permitia controlar quem todos desejavam: Neo. A Atari parece ter aprendido e pelo menos o último problema foi corrigido. Esperemos que os outros também.*

FEAR & RESPECT

Realizador John Singleton e Snoop Dogg unem forças para recriar a vida dos gangs.





A Midway juntou dois nomes famosos de Hollywood e da música para tentar criar um jogo que represente na perfeição a vida de um membro de gang de Los Angeles. O argumento encontra-se nas mãos de John Singleton, realizador do filme *A Malta do Bairro* (*Boys 'N the Hood* no original e também uma das grandes influências de *GTA: San Andreas*) e do *rapper*/actor Snoop Dogg, que também dá a cara e voz à personagem principal do jogo. O jogo irá passar-se inteiramente em Los Angeles (que será recriada ao pormenor em zonas consideradas chave) e irá apresentar-nos Goldie, um ex-presidiário que procura afastar-se da vida das ruas, mas que acaba por se envolver novamente devido a um familiar. Apesar das parecenças óbvias com *GTA: San Andreas*, a Midway afirma que os temas e a jogabilidade de *Fear & Respect* serão bastante diferentes do que é apresentado pelo grande jogo da Rockstar. Não existirá uma liberdade tão grande como em *GTA*, não existirão armas pouco comuns como granadas ou lança-mísseis e o jogador terá de se preocupar bem mais com a saúde da sua personagem, procurando abrigo e protecção.

A PSM2 CONSIDERA: *Faz-nos lembrar* True Crime *ao contrário, até porque Snoop Dogg era uma das personagens escondidas no jogo da Activision. Não sabemos se atingirá os níveis alcançados pela série da Rockstar, mas o que vimos e ouvimos do jogo em conjunto com a qualidade patente nos últimos jogos da Midway (*The Suffering, Psi-Ops*) deixou-nos na expectativa.*

Vais ver a dobrar.

Nintendo DS com 2 ecrans, touchpad e Wi-Fi.

Todas as marcas apresentadas nesta página são marcas registadas.

jogos novos e usados venda troca retoma

Lisboa : centro comercial colombo Loja 2109
Porto : centro comercial Norteshopping Loja 0522
centro comercial Parque Nascente Loja 536

A marca e o logotipo Gamestage são marcas registadas. Todos direitos reservados.

GAME STAGE

Play with us

Xbox é uma marca registada da Microsoft Corporation Inc. Todos os direitos reservados.

CURTAS

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

► A Capcom anunciou um novo jogo que irá tentar misturar a sensação e estilo de jogos de luta como *Streets of Rage* e *Final Fight* com caminhos alternativos dependentes das acções dos jogadores. Antevisão em breve.

GRAN TURISMO 5 NA PS3

► No livro *Driving the Game* (exclusivo da edição limitada europeia), Yamauchi-San revelou que já está a pensar em *GT 5*, a ser lançado na PS de próxima geração, e que deseja incluir um sistema de danos.

SMART BOMB PARA PSP

► A Core Design, a famosa produtora de *Tomb Raider* anunciou o seu primeiro jogo para PSP, de nome *Smart Bomb*. O objectivo principal do jogo será resolver uma série de puzzles na forma de bombas inteligentes.

CM 5 A CAMINHO

► Diziam que este simulador de gestão futebolística nunca iria funcionar na PS2, mas a Eidos quis provar o contrário. Aquele que poderá ser o melhor jogo do género na PS2 sairá em breve, por isso contem com mais já na próxima edição.

INDY AINDA VIVE

► Jim Ward, um dos responsáveis da LucasArts, revelou que a editora pretende tirar mais partido de Indiana Jones, que surgiu recentemente como extra em *Mercenaries*. Isto numa altura em que se fala de um novo filme...

CRIME LIFE: GANG WARS

A PS2 prepara-se para receber mais um jogo baseado nas guerras entre gangs de rua.

Crime Life está a ser desenvolvido pela Konami da Europa e o objectivo é apresentar um jogo com uma narrativa forte, que demonstre os perigos e consequências de quem está associado a este tipo de organizações. No início da aventura o jogador será apenas um mero ajudante do gang e terá de lutar e trabalhar para conquistar a liderança do grupo. Isso incluirá proteger membros do gang e familiares, numa cidade criada de propósito para o jogo, não existindo actualmente nenhuma referência às localizações que servirão de inspiração à metrópole. À imagem de *GTA: San Andreas*, *Crime Life* também oferecerá liberdade ao jogador para percorrer a cidade a bel-prazer, embora corra grave perigo se entrar em áreas controladas por gangs rivais. Ainda não foram revelados mini-jogos nem missões, nem tão pouco se existirão, mas a Konami promete que será dada uma especial atenção ao hip-hop e ao rap.

A PSM2 CONSIDERA: *"Yo, yo, hip-hop é o que está a dar!" parece ser o novo lema da próxima geração de videojogos, com GTA mais uma vez no epicentro de toda a agitação. Adorámos GTA: San Andreas, jogar com CJ e toda a história em torno do seu gang, mas além disso também gostámos de tudo o resto que GTA ofereceu. Resta esperar para ver se a Konami irá introduzir algo de novo ou se este será mais um clone pouco inspirado.*

DEAD TO RIGHTS II

Jack Slate e o seu amigo canino regressam para mais um jogo repleto de acção.

Tal como noticiámos há várias edições, a Namco vai lançar a sequela de *Dead to Rights* e desta vez revelou alguns pormenores e imagens. O enredo irá desenrolar-se novamente nas ruas de Grant City e a história irá contar-nos os motivos para o regresso de Jack à cidade que tanto odeia.
A jogabilidade será novamente centrada na violência e tiroteios brutais que, como assistimos no original, serão frequentes. Mas a Namco afirmou que desta vez irá concentrar-se mais nas acções do companheiro canino de Jack e nos combates corpo a corpo.
Contem com um novo sistema de combate e dezenas de movimentos de desarme que mais uma vez resultarão em sequências de uma violência extrema e explícita. Para ajudar na luta corpo a corpo, Jack pode agora utilizar uma série de objectos, como tacos de basebol, ferros, paus e até espadas.

A PSM2 CONSIDERA: *O original não era nada do outro mundo, mas tinha vários pormenores engraçados e era divertido durante algo tempo. Se a sequela estiver parecida, mas menos repetitiva e mais trabalhada tecnicamente, podemos estar perante um belo jogo de acção, capaz de rivalizar com* Max Payne.

Nada está fora de limite. Nada é impossível. Conduz qualquer veículo. Utiliza qualquer arma. Destrói tudo e qualquer coisa. Tu és um mercenário num campo de batalha completamente interactivo e a única regra é: não há regras.

PEDIR REFORÇO

ASSALTAR

COMPRAR

BOMBARDEAR

ANIQUILAR

QUEIMAR

DISPARAR

DESTRUIR

SABOTAR

TRAIR

CAPTURAR

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™

16+ www.pegi.info

PlayStation 2

XBOX

PANDEMIC

LUCAS Arts

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Pandemic and the Pandemic logo are registered trademarks and/or trademarks of Pandemic Studios, LLC in the United States and/or other countries, respectively. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. and Pandemic Studios, LLC & TM as indicated. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Dez razões PSP vai vossa

Desde o seu lançamento no PSP. É mais do que uma mudar a vossa vida...

A PSP É ESPANTOSA PORQUE:

O Ecrã

Nunca viram um ecrã tão grande e nítido como este. Só no cinema. Consegue fazer frente às televisões de plasma. Numa portátil! É incrível. Todas as pessoas que a viram querem uma. É tão simples como isso.

O Som

Claro que estávamos à espera de qualidade de CD – afinal, tem um disco UMD com 1,8 GB – mas nunca esperávamos que fosse tão bom. A primeira vez que se ouve a música de *Ridge Racer*, parece que interage com o ecrã para fazer o cérebro acreditar que está a ver um milagre. Ao fim de anos de "bips" nas consolas portáteis, de repente parece que a PS2 encolheu e cabe no bolso.

A Conectividade Wireless

Funciona à primeira vez. Insiram duas cópias de *Ridge Racer* (actualmente o único jogo que usa esta característica decentemente) em duas PSP, escolham Wireless Play e os dois jogos procuram um pelo outro. Depois, é como jogar na mesma consola. E até reconheceu a nossa ligação sem fios à Internet da primeira vez que tentámos.

Os Jogos

O alinhamento já garantido e as promessas de apoio não param de aumentar. Não se esqueçam que está a caminho um *GTA*. Criar e converter jogos para a PSP parece ser fácil, e a EA tem feito versões PSP de praticamente todos os seus maiores franchises. Mas não pensem que só haverá um monte de conversões e novas versões de velhos jogos; na altura do lançamento teremos *Ape Academy* e *Mercury*, *Fired Up* e muitos outros títulos se seguirão.

por que a mudar a vida

Japão que andamos de olho na máquina de jogos. Vai mesmo

Aqui vemos a PSP de vários ângulos diferentes e, de onde quer que se olhe, é linda. Tirem uma da mochila no autocarro e vejam toda a gente a roer-se de inveja.

É bonita

Gostamos bastante de sentir o peso da nossa PSP nas mãos. Apesar de não ser tão leve quanto a princípio deixa adivinhar, a verdade é que apreciamos a sensação de solidez e substância que transmite ao toque, e a maneira como as mãos se ajustam sem dificuldades à sua forma.

Sente-se que está recheada de tecnologia e o revestimento resistente tem sido imune a riscos. Em comparação, as outras portáteis parecem tão frágeis como os brinquedos de plástico dos ovos Kinder.

1//É PORTÁTIL

Obviamente. Como podem andar sempre com ela, podem jogar em qualquer sítio. O conceito de "portátil" já conhecíamos, mas não estávamos à espera de dar por nós a jogar tantas vezes.

Actualmente, se jogam PS2 a sério, uma sessão pode demorar entre algumas horas a alguns meses. De qualquer maneira, têm de ficar em casa em frente à televisão e passar dez minutos a configurar o sistema *surround* antes de começarem a jogar. Com a PSP, basta pegar nela e jogar. E a sua utilidade não se limita a longas viagens de carro. Demos por nós a pegar nela durante intervalos de

programas de TV. E até a levámos para a casa de banho, temos de confessar. E passámos um fim-de-semana inteiro a testar o alcance da ligação Wireless ("Sobe mais um andar. Ainda funciona. Estou no roupeiro! Funciona. Estou no telhado! Estou a perder sinal...") Cada momento morto pode ser preenchido com jogos de qualidade PS2.

O QUE TRAZ A CAIXA?

Sony PSP

PSP (Modelo PSP-1000)
Adaptador de corrente PSP (100 V para 240 V, 5060 Hz, funciona em todo o mundo)
Bateria PSP

Sony PSP Value Pack

PSP (Modelo PSP-1000)
Adaptador AC PSP (100 V para 240 V, 5060 Hz, funciona em todo o mundo)
Bateria PSP
Memory Stick Duo 32 MB (com o logo PSP)
Auscultadores PSP com controlo remoto incorporado
Estojo PSP
Pulseira PSP

COMPRO UMA JÁ?

Não conseguem esperar até ao seu lançamento cá em Portugal (o que deve acontecer na Primavera – início do Verão)? Então, nada vos impede de encomendar uma já. O site de Hong Kong www.lik-sang.com entrega na Europa em cinco dias em troca de 255 euros, ou 294 para o Value Pack. Devem ter em conta ainda as taxas alfandegárias à chegada a Portugal, por isso o preço deve aumentar um pouco. Os jogos são compatíveis com os vários sistemas (PAL/NTSC) – ou seja, podem jogar jogos europeus numa consola japonesa – os menus são facilmente alterados para inglês e o adaptador de corrente funciona com os nossos 240 volts, por isso, se estão mesmo ansiosos, podem não ter que esperar por um modelo europeu.

O Japão e Portugal são ambos região 2 em DVD, por isso os vídeos UMD com codificação regional lançados na Europa também correm numa PSP japonesa. E graças ao ecrã, não há incompatibilidade PAL/NTSC.

Se quiserem poupar dinheiro, optem pelo pacote menos recheado. O estojo, embora seja útil, pode bem ser substituído por uma mochila resistente. Auscultadores todos temos, e o controlo de volume e os botões para saltar faixas são um pouco inúteis, porque vamos ter os dedos muito perto da consola. Quanto ao cartão de memória de 32 MB, com um tamanho tão miserável, só serve para gravar *save games*. Poupem o vosso dinheiro para um Memory Stick Duo de 1 GB, à venda nas lojas de electrónica de consumo.

2//PODEM OUVIR MÚSICA

Se desconhecem as palavras Discman, Walkman, Minidisc ou iPod, apresentamo-vos o conceito de música portátil. Agora, enquanto empurram o carrinho de compras no supermercado, podem ouvir música sem ninguém se aperceber. Passar música para a PSP demora só alguns segundos. Acabaram-se as gravações de CD de 40 minutos. Agora podem transferir a música, fazer as vossas próprias *playlists* e ouvi-las em minutos.

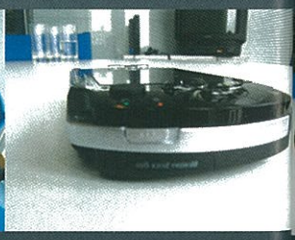
Bem... são uns auscultadores e o adaptador. Não é preciso dizer mais.

3//PODEM VER VÍDEO

A primeira vez que virem um vídeo na PSP durante uma viagem vão perguntar-se como é que conseguiam viver sem isto. OK, cabe pouca coisa no cartão de memória (um filme, se comprarem um cartão gigante), mas a verdade é que ver TV em viagem faz o tempo voar. Com a PSP podem ver um filme ou o programa de TV de ontem à noite. Uma maravilha!

"Que jogo queres?" "Aquele!" "*Fight Club*!? Não sejas medricas!"

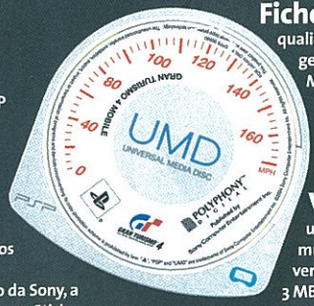
Aquando do seu lançamento no Japão a PSP vendeu 170.000 unidades, 85% do stock inicial. Espera-se a mesma excitação por estas bandas. Já pensaram em fazer uma pré-encomenda?



BASE DE DADOS

Os jogos, vídeos e música da PSP vêm em discos UMD. O novo formato é do tamanho de um Mini-Disc e tem uma capacidade de 1,8 GB, mas é mais provável que a maior parte da acção venha do cartão de memória. O UMD não é gravável, não podem lá gravar os vossos ficheiros. O Memory Stick é.

A PSP usa cartões Memory Stick Duo da Sony, a última e mais pequena versão dos Memory Stick. Se tiverem um Memory Stick, não o podem inserir na PSP, porque é muito grande e não encaixa na ranhura. O PSP Value Pack traz um cartão de 32 MB, onde cabe pouca coisa. Quando começarem a gravar para lá fotos, música e principalmente vídeos, vão ver que precisam de muito mais espaço. Saibam por alto o tamanho que os ficheiros podem ter.



Fotos digitais – Desde 500 KB até 5 MB cada, dependendo da resolução.

Ficheiros de música – Depende da qualidade usada na conversão mas, de modo geral, os ficheiros áudio comprimidos (como MP3 e WMA) têm cerca de 1MB por minuto.

Saves – Varia muito. *Ape Academy* usa 464 KB por *save*, mas *Lumines* usa apenas 56 KB por *save*.

Vídeo – Estes são grandes. Comprimam um formato já de si comprimido (por exemplo, mudem um ficheiro .mov ou .avi para mp4 para verem na PSP) e podem ficar com ficheiros com 3 MB por minuto, mas com uma boa qualidade. Já os DVD comprimidos ficam sempre grandes, entre 8 a 9 GB. Mesmo com uma compressão muito alta, diminuindo bastante a qualidade de som e vídeo, acabam com um ficheiro com centenas de MB.

O Memory Stick, dependendo do tamanho, pode levar muita informação, mas precisam de um bem grande para gravar um vídeo que se veja.

4//PODEM ESTAR ONLINE... NA RUA!

Podíamos dizer "ir à Internet", mas para já, a PSP não vai a lado nenhum a não ser à central da Sony buscar actualizações. Mas como tem rede sem fios a 54 MBps e funciona bem à primeira, as expectativas de futuro são boas. Já há muitos locais com rede sem fios disponível (centros comerciais, etc.), onde nos podemos ligar online sem cabos, e isso inclui a PSP. Imaginem-se no futuro com a PSP na mão a fazer downloads da Internet, a ver o e-mail num centro comercial, num parque, num restaurante... Pode vir a ser possível.

5// VÃO COMPRAR MAIS COISAS DO QUE PRECISAM

À data de fecho desta edição o preço dos UMD em Portugal ainda não era conhecido, mas espera-se que seja mais baixo do que os jogos, filmes e música. Se assim for, o formato poderá generalizar-se e tornar-se muitas vezes uma compra de impulso. Por exemplo, parar numa estação de serviço e comprar um UMD com música ou filmes para ver durante a viagem. E quanto mais estabelecido estiver o formato, mais barato se torna. Não tarda estaremos a comprar qualquer coisa só pelos extras ou só para ver, jogar ou ouvir pelo menos uma vez.

Imaginem jogar *Ridge* no autocarro quando outra PSP aparece na área. As duas consolas comunicam e podem jogar contra um estranho. Querem repetir? Adicionem-no à vossa lista de amigos e procurem-no quando se ligarem a um servidor Wireless.

DUAS PERGUNTAS: QUANDO? E QUANTO?

Ainda bem que perguntam. Mas não sabemos. A data de lançamento ainda está por definir mas deve ser algo entre a Primavera e o início do Verão.

Com os preços dos cartões de memória sempre a descer, talvez a versão portuguesa traga um com mais capacidade do que 32 MB, se a Sony pretender rentabilizar a capacidade da consola em armazenar ficheiros.

6//VÃO JOGAR COM NOVOS AMIGOS

Actualmente, para jogar em *multiplayer* são precisas duas ou mais PSP para comunicarem em modo WI-Fi. Mas no futuro a vossa PSP poderá ligar-se a outra sem terem de fazer nada. Imaginem jogar *Ridge* no autocarro quando outra PSP aparece na área. As duas consolas comunicam e podem jogar contra um estranho. Querem repetir? Adicionem-no à vossa lista de amigos e procurem-no da próxima vez que se ligarem a um servidor Wireless.

7// A DURAÇÃO DA BATERIA É MAIS IMPORTANTE DO QUE A FOME

Quando comprarem uma PSP terão mais uma rotina com que se preocupar: recarregá-la todas as noites. E prever se podem começar a jogar *Metal Gear Acid* agora e se a bateria ainda aguenta até chegarem à escola, ou ao trabalho. Decisões, decisões... Podem passar dias sem carregar o telemóvel, mas se se esquecerem de carregar a PSP, passam um dia sem ela. Talvez seja boa ideia comprar uma bateria extra. Ou ter um segundo carregador no trabalho.
A verdade é que teremos de racionar o uso que damos à PSP quando estamos longe de um ponto de carga. Ainda vão começar a contar o tempo em termos de duração da bateria da PSP.

> Terão mais uma rotina com que se preocupar: recarregá-la todas as noites. E prever se podem começar *Metal Gear Acid* agora e se a bateria aguenta até chegarem à escola.

8// SERÃO UMA PESSOA MELHOR

Ter uma PSP e andar com ela muda a vossa forma de vida. Passarão a ser mais cuidadosos e a arrumar as chaves e toda a tralha que trazem na mala para que não risque o ecrã da consola.
A PSP vai mudar a forma como se vestem. Vão passar a escolher casacos com bolsos interiores. Não usem roupas com bolsos de fechos de correr – é um risco no ecrã à espera de acontecer. Vão comprar calças de ganga largas com grandes bolsos. Não vão querer deixar dedadas. E o dia em que aparecer o primeiro risco será o pior dia da vossa vida.

9//VÃO COMEÇAR A PROCURAR UPGRADES DE SOFTWARE

É de loucos. Há dois meses que temos a PSP e ainda não passou um dia em que não nos ligássemos ao nosso ponto de acesso e tentássemos fazer download de upgrades de software. E com as promessas de upgrades grátis, um browser e melhores capacidades de vídeo no futuro, é difícil não ficar excitado.

Reparem no tamanho e na nitidez do ecrã. Estamos apaixonados pela PSP. Preocupados com a duração da bateria? Nós também, por isso leiam os nossos testes na página seguinte.

O jogo mais vendido no dia de lançamento no Japão não foi *Ridge Racer*, mas sim *Minna No Golf* (*Everybody's Golf*). O menos vendido foi *Lumines*, mas ainda despachou metade das cópias...

ENCHAM A PSP

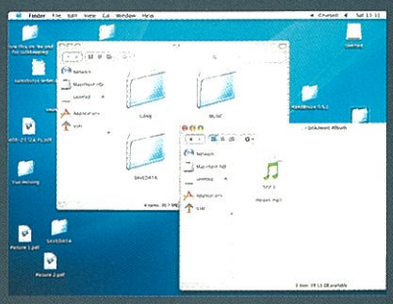
O que precisam:

Uma PSP
Um cabo USB / Mini USB
Um Memory Stick Duo (ou Pro Duo)
Um PC ou Mac

Primeiros passos: Insiram o Memory Stick na PSP para arrancar. Vão a 'Format Card' em 'System Settings' e formatem o cartão. Isto grava as pastas de que precisam para Jogos, Música, Filmes e Saves para o vosso cartão. Agora liguem o computador e uma extremidade do cabo Mini USB-USB à PSP e a outra ao computador. Escolham a opção 'USB Connection' no menu 'Settings'. A PSP fica bloqueada, não a podem usar enquanto está no modo USB e o Memory Stick aparece como disco externo no vosso computador. Agora podem arrastar e gravar ficheiros para as pastas. Fácil.

Como gravar música

É fácil. Liguem a PSP. Façam duplo clique na pasta PSP do vosso computador. Abram a pasta Música e copiem para lá os vossos MP3. Já está. A vossa música aparece no menu Música da PSP e pode ser organizada em *playlists*.



Como gravar fotos

O processo é o mesmo. Arrastem os vossos .JPG para a pasta Fotos. Quando as quiserem ver, a PSP ajusta-as automaticamente para ocupar o ecrã completo. Até podem fazer zoom e rodá-las.

Como gravar vídeo

Vão ter que comprimir um ficheiro vídeo para .avi ou .mp4. A resolução tem de ser de 320x240 a 29,97 *frames* por segundo para correr na PSP. A sorte é que já existem várias televisões e câmaras digitais (da Sony, claro) que suportam Memory Stick, pelo que é mais fácil. De qualquer forma, vão ter que criar umas pastas específicas para o cartão de memória. É algo complicado e que, tendo em conta o tamanho dos mesmos, não deve compensar o trabalho. A não ser que queiram gastar bastante dinheiro num Memory Stick de 1 GB. Mas também devem estar mais interessados em ver os filmes em formato UMD.

A LIGAÇÃO ONLINE

Uma das coisas que mais nos impressionou foi a capacidade da PSP de ligar à primeira tentativa ao nosso *router* Wireless com banda larga. Usámos um US Robotics USR9106 para PS2 e computador. Depois de colocar o botão Wi-Fi da PSP em On configurámos uma 'Network Connection' (escolhemos 'Easy' e 'Auto') e em dez segundos a PSP encontrou a ligação e estava a 100%. Depois testámos o alcance e a força do sinal em vários locais e sem sair para a rua não conseguimos interromper a comunicação. Imaginem como será a PSP quando a Sony (ou outras companhias) começarem a disponibilizar conteúdos para download online...

Sem sair para a rua não conseguimos interromper a comunicação.

PSP = *cool*: Até os cromos ganham estilo.

BATERIA: TODA A VERDADE

Muito se tem falado da desilusão que é a duração da bateria da PSP, mas depois de passarmos algum tempo com a consola, somos capazes de lhe perdoar.

Fizemos alguns testes exaustivos, submetendo a nossa máquina a todo o tipo de tarefas e cronometrámos os resultados. Em cada teste usámos os auscultadores da PSP com o volume no máximo e carregámos a bateria durante uma noite inteira, embora bastem algumas horas para ela carregar totalmente.

Os resultados revelam que, embora a bateria da PSP não dure tanto como a de um computador ou leitor de DVD portátil a ler vídeo, está a par do iPod para música e os jogos duram bastante. Aqui têm os números:

Teste 1: Jogos

Carregámos a bateria durante a noite e jogámos *Ridge Racer* sem parar até a bateria acabar. Usámos o som muito alto e as opções de luminosidade no máximo.

Resultado: 4 horas 2 minutos

Veredicto: Surpreendente. Não chega para atravessar o Atlântico, mas também não estávamos à espera. Os jogos que corram directamente no UMD em vez de se instalarem na PSP, como *Ridge* faz, podem não durar tanto.

Teste 2: Vídeo

Passámos o trailer de *Spanglish*, o filme com Adam Sandler que vem com a demo japonesa do disco repetidamente com a luminosidade do ecrã no máximo e com a bateria carregada.

Resultado: 2 horas 32 minutos

Veredicto: Não sabemos se a constante repetição do vídeo teve efeito (em vez da reprodução contínua), mas este tempo corresponde ao que esperávamos: um filme e pouco mais. Podem sempre diminuir a luminosidade e ganhar mais meia hora.

Teste 3: Música

Fizemos uma *playlist* e escolhemos passá-la sempre em repetição. Para maximizar o áudio, diminuímos a luminosidade do ecrã.

Resultado: 10 horas 20 minutos

Veredicto: Impressionante. Não estávamos à espera e só prova que a maior parte da bateria vai para o ecrã. Sem o UMD a rodar, a bateria só tinha os auscultadores e o Memory Stick para alimentar.

Contem para breve com análises completas aos primeiros jogos lançados para a PSP, incluindo versões europeias de *WipeOut Pure*, *Fired Up* e o espantoso *Mercury*.

10//SERÃO MAIS POPULARES

A PSP dá-vos estilo. Correm rumores de que este ano um país do tamanho da Inglaterra receberá apenas 200.000 PSP, o que as fará super raras. Quantas virão para Portugal? Se comprarem uma no dia do lançamento acreditem que vão ganhar muitos amigos.

Opção A

= 2 x € 24,95

12 edições da revista PSM2 (paga só 10 - 2 edições GRÁTIS) + 1 SIMBACKUP GRÁTIS = 2 x € 24,95

Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações semestrais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 49,90.

Opção B

= 2 x € 47,40

24 edições da revista PSM2 (paga só 19 - 5 edições GRÁTIS) = 2 x € 47,40

Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações anuais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 94,80.

Quantidades limitadas. ASSINE JÁ! INDIQUE A OPÇÃO DESEJADA:

A ○ 12 edições da revista PSM2 (paga só 10 - 2 Edições Grátis) + 1 SIMBACKUP Grátis ..... 2 x € 24,95
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações semestrais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de 49,90 euros).

B ○ 24 edições da revista PSM2 (paga só 19 - 5 Edições Grátis) ..... 2 x € 47,40
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações anuais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de 94,80 euros).

Preencha o cupão em letra maiúscula.

*Nome: _____

*Morada: _____ *C. Postal: _____

*Telefone: _____ *E-mail: _____ *Número de Contribuinte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

*Campos de preenchimento obrigatório.

INDIQUE O MODO DE PAGAMENTO:

○ Envio Cheque nº _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de |_|_|_| Euros.

○ Envio Vale de correio _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de |_|_|_| Euros.

○ Por débito em conta (Por favor preencher a autorização de débito directo)

Autorização de débito directo

Por débito na minha conta abaixo indicada queiram proceder ao pagamento das importâncias que lhes forem apresentadas pela GOODY S.A., referentes à minha assinatura.
A minha assinatura renova-se automaticamente por 12 meses, com um desconto mínimo de preço de capa de 20% (prestação única).

*Banco _____ *Balcão _____ *IBAN/NIB |P|T|5|0|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

*Nome do Titular _____ *Número de Contribuinte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

*Assinatura _____ *Data |_|_| |_|_| |_|_|

* Nota: Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: Remessa Livre nº 16001 • 1951-970 Lisboa * (Não necessita de selo)

Os dados recolhidos são processados automaticamente por Goody, S.A. e destinam-se à gestão do teu pedido e à apresentação de futuras propostas. Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições assinale aqui. ☐

Nota: A oferta será enviada após boa cobrança e mediante a disponibilidade de stock. Opções A limitada ao stock existente.

Para informações ou em caso de dúvidas, por favor contactar Tel: 21 862 15 43 /-E-mail: assinaturas@goody.pt

Campanha válida apenas para território português.

PSM2

Campanha válida até 15 de Abril de 2005
Prazo de processamento da assinatura: 4 semanas

ASSINE A PSM2
e nunca perca um contacto

12 revistas

Só paga 10 – 2 revistas grátis

+

1 SIMBACKUP GRÁTIS

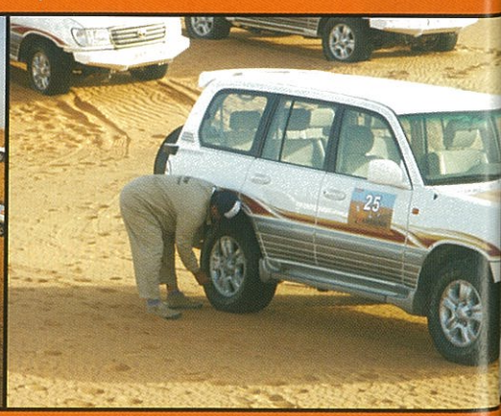
Guarde a agenda do seu telemóvel neste leitor de cartões SIM.

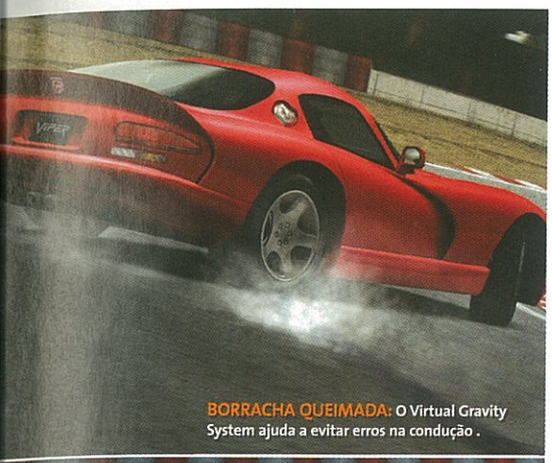
SIMplesmente Essencial.

Os nossos leitores podem perder o telemóvel, mas não os seus contactos.

Fazer uma cópia de todos os contactos guardados no seu telemóvel é vital em caso de roubo ou avaria.
A PSM2 oferece uma solução muito simples e fácil de utilizar, que pode levar para todo o lado.
Basta colocar o cartão SIM (de qualquer telemóvel) no SIMBACKUP e a cópia dos seus contactos estará feita!

A PSM2 NO DUBAI: Uma viagem de sonho, este evento da Konami para apresentar o seu novo simulador.



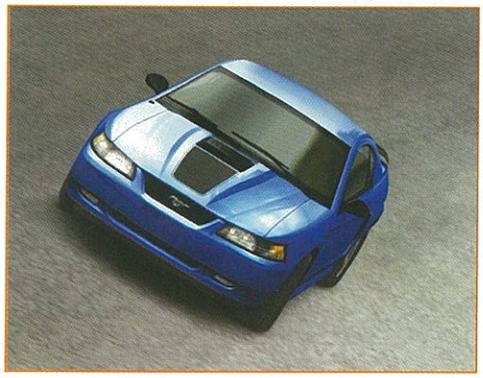


BORRACHA QUEIMADA: O Virtual Gravity System ajuda a evitar erros na condução .

CONE DE VENTO: Fiquem atrás de um adversário para ganharem velocidade extra.

GARAGEM DE LUXO

O sucesso de um jogo de automóveis também se mede pela fama das marcas e do número de carros existentes no jogo. *Enthusia* não atinge os números de *GT4*, mas apresentará cerca de 300 bólides, dividindo-se por inúmeros construtores (BMW, Honda, Mercedes, Nissan, Opel, Peugeot, Volkswagen, Subaru, Renault ou Land Rover) nos quais encontraremos desde os mais recentes topos de gama, como o Mercedes SLR ou o Alfa Romeo GT, até aos clássicos Mini Cooper 1275S de 1966 ou o Lancia Delta Integrale de 1993.



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

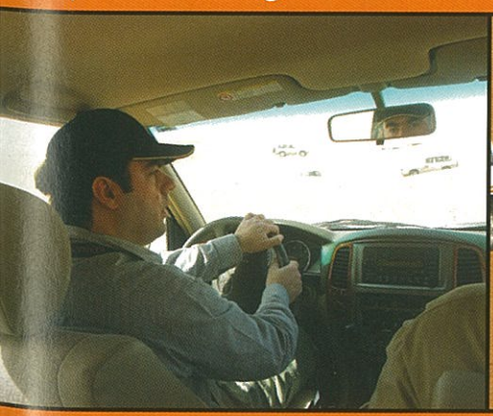
Ainda agora *Gran Turismo 4* viu a luz do dia e já se perfila no horizonte mais um candidato à *pole position*. A PSM2 foi ao Dubai conhecer em pormenor a nova proposta da Konami.

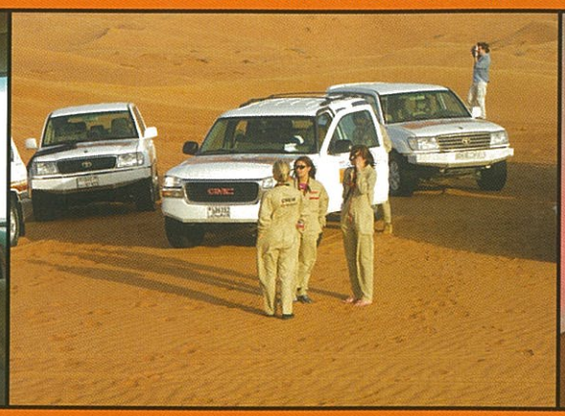
Pro *Evolution Soccer 4*, *Metal Gear Solid 3* e *Silent Hill 4* estão entre os títulos mais emblemáticos do vasto catálogo do gigante japonês. Leiam de novo estes nomes e reparam de imediato que não existe um único jogo de automóveis. De forma a colmatar essa lacuna no seu *line-up*, e sabendo de antemão que existe lugar no mercado, a Konami deitou mãos à obra e encontra-se a ultimar aquele que espera ser o nascimento de mais um *franchise* de sucesso.

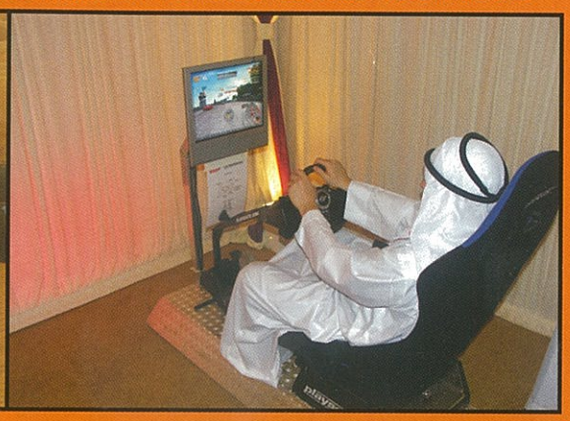
Desde pequeno que Manabu Akita alimentava um sonho: desenvolver um simulador automóvel que transmitisse e recriasse no ecrã da televisão as sensações e a emoção de conduzir um bólide num traçado real. A Konami deu-lhe essa oportunidade, estando a trabalhar há mais de três anos em *Enthusia Professional Racing*. O sonho está prestes a tornar-se realidade.

Na primeira troca de palavras que tivemos com Akita, foi de imediato notória a sua paixão pelo mundo da velocidade. Paixão essa que contagia quem com ele conversa e que lhe permite dedicar-se a 100% ao desenvolvimento de um autêntico e realista simulador automóvel. O próprio título do jogo foi construído tendo como base a palavra japonesa "enthu", o nome pelo qual são conhecidos os apaixonados por carros no país do Sol nascente. Como tal, esperem um jogo que recria com rigor o comportamento dos veículos em estrada. Para obter esse realismo, Manabu Akita criou o Virtual Gravity System (VGS), um sistema que nos indica a acção da força centrífuga, da tracção e aderência ao piso. Este sistema é representado por uma interface gráfica, que representa o chassis do carro, e que nos fornece informações sobre dois blocos distintos. O primeiro dá-nos a indicação da direcção da força centrífuga no nosso carro, sendo representada por um globo amarelo que se desloca ao longo do chassis. Estes dados permitem-nos corrigir a trajectória, aperfeiçoando a nossa condução, a importante arte de curvar e consequentemente o nosso desempenho no jogo. O segundo diz respeito à tracção e à aderência, fazendo-se representar pelo desenho dos quatro pneus, recorrendo à mudança de cor (mudam para encarnado) para mostrar o ângulo dos pneus e, claro, a aderência ao piso. A equipa de desenvolvimento implementou ainda uma moldura que nos dá a visão do condutor e que se move ao longo do ecrã, com as acelerações ou travagens súbitas ou mesmo com a irregularidade do pavimento. A busca pela realidade é tal que foram ao ponto de simular a distorção do cenário ou dos carros quando os ultrapassamos, reproduzindo a forma

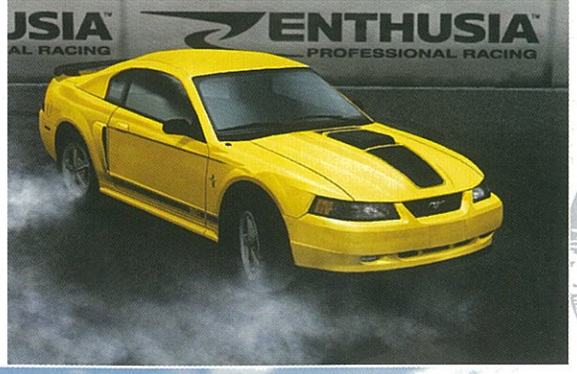
Fiquem com imagens desta nossa aventura no deserto, com direito a jipes, danças do ventre e fatiotas a condizer.

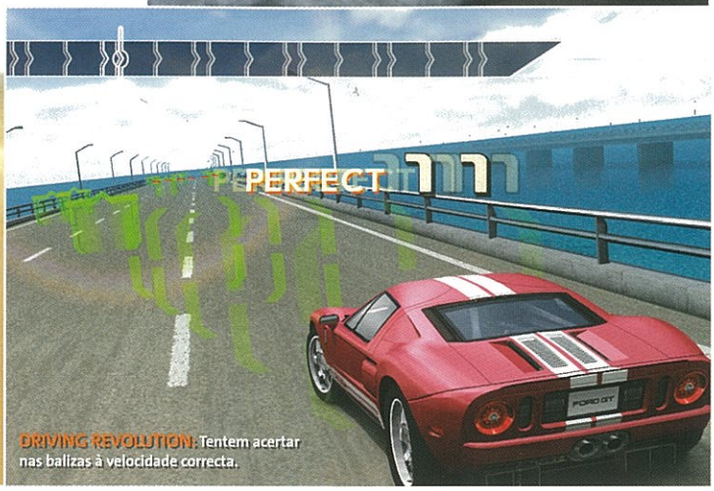




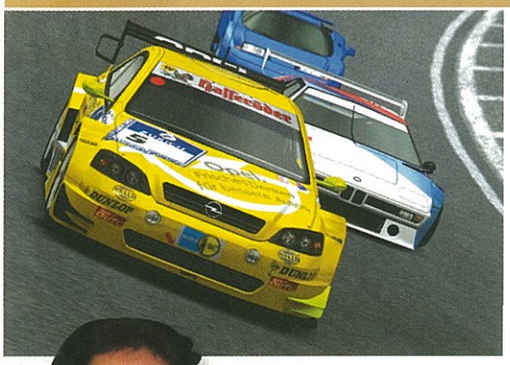


DESERTO ESCALDANTE: As provas no deserto são um dos pontos fortes do jogo.





DRIVING REVOLUTION: Tentem acertar nas balizas à velocidade correcta.



O SISTEMA VGS INDICA A FORÇA CENTRÍFUGA, TRACÇÃO E ADERÊNCIA.

como vemos os objectos quando olhamos pelo canto do olho a altas velocidades. Tudo isto visa proporcionar ao jogador a experiência mais real de condução.
Embora possa parecer algo complicado, na verdade é extremamente funcional e encontra-se bem implementado. Para esse facto, em muito contribui a simplicidade dos comandos, que proporciona um controlo preciso das viaturas que, aliado a uma mecânica de jogo simples e um grafismo fluido e muito detalhado, garante uma experiência singular.

Os veículos estão também todos meticulosamente reproduzidos. Ao contrário de muitos jogos de automóveis, em *Enthusia* cada veículo tem um comportamento diferente, de acordo com as suas características técnicas. Assim, é delicioso conduzir um Audi R8 Team GOH 2004, os mais recentes vencedores das 24 Horas de Le Mans, ou um Smart Fortwo Cabrio, sendo imediatamente perceptível o trabalho colocado na reprodução de cada bólide.

E para colocar à prova a nossa perícia ao volante, *Enthusia Professional Racing* disponibiliza-nos uma vintena de circuitos, num misto de pistas reais e fictícias, espalhadas pelos quatro cantos do mundo, que oferecem uma enorme diversidade de desafios. Além das habituais provas no asfalto, o jogo também possibilita que participemos em provas no deserto, ao melhor estilo de um Paris-Dakar. Além de ser uma vertente pouco explorada e de nos permitir experimentar veículos todo-o-terreno como o Range Rover ou o Toyota Land Cruiser (que conduzimos nas areias do deserto do Dubai), garante uma experiência diferente e diversifica a jogabilidade, já que a condução é totalmente distinta dos veículos de estrada.

Além dos tradicionais Free Racing e Time Attack, temos mais dois modos que apresentam particularidades ímpares. Enthusia Life é o modo carreira, no qual o jogador tem como objectivo subir no ranking, participando em provas que se disputam semanalmente. A curiosidade reside na atribuição de pontos "Enthu", que funcionam como uma barra de saúde, penalizando o jogador sempre que sai de pista ou colide com outro veículo, e pontos "Skill", que premeiam o bom desempenho na estrada. Foi também criado um sistema intitulado Odds, que atribui no início de cada corrida as probabilidades de cada carro vencer a corrida, tendo obviamente em conta a capacidade do carro. Em caso de vitória, quanto menores forem as hipóteses iniciais, maior será a recompensa.

O outro modo de jogo é o original Driving Revolution, baseado no *Dance Dance Revolution*, o popular jogo de dança e ritmo, também da Konami. Disputado ao longo de 72 provas, o jogador terá de conduzir a sua viatura através de uma série de balizas com uma barra horizontal que sobe e desce consoante a velocidade. O objectivo consiste em passá-las quando estas estão a meio. No fim da prova somos avaliados conforme o nosso desempenho, havendo uma determinada pontuação a atingir. Este modo foi criado para ajudar os jogadores a disciplinarem e treinarem a sua condução.

Apesar da ausência da componente online, *Enthusia Professional Racing* tem todos os condimentos para se tornar uma referência no género. A seguir com atenção.

MANABU AKITA: O pai de *Enthusia* é um apaixonado pelo mundo automóvel.

A PSM2 CONSIDERA: *Apesar de ainda se encontrar em desenvolvimento – embora já na sua fase final – tudo aponta para que Enthusia Professional Racing se coloque nos primeiros lugares da grelha de partida, numa área em que o patamar de qualidade e a exigência pretendidos pelos amantes do género são elevados. Potencial e capacidades não lhe faltam. Nós já ficámos rendidos.*

RESPEITO PELO COMANDO

FULL SPECTRUM WARRIOR

Disponível a

| 25 de Março |

COBRIR AS ABERTURAS

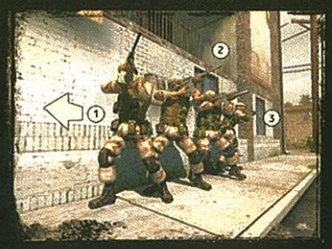
Entra num edifício pela porta:

1. É dada atenção à abertura.
2. A arma está preparada, mas aponta para o chão para o caso de haver civis presentes.
3. O corpo está ligeiramente afastado da parede para permitir uma visibilidade óptima.

GUARDAR O INIMIGO

Depois de ser eliminado um alvo hostil, as armas deste têm de ser recuperadas para que os civis e as crianças não tenham acesso a elas.

1. Um soldado é incumbido de recolher as armas do corpo do inimigo.
2. O resto da equipa forma um perímetro em volta do corpo enquanto um soldado guarda o inimigo com a sua arma.



FORMAÇÃO EM GRUPO

A movimentação num ambiente de combate urbano é perigosa. A equipa em formação de grupo avança ao longo da parede como uma unidade única.

1. Ao avançar ao longo da parede em formação de grupo, o grupo move-se como uma unidade única.
2. Cada homem mantém o sector de tiro que lhe foi atribuído enquanto avança.
3. O atirador garante a protecção à retaguarda.

ECOFILMES
4play www.4play.pt
PANDEMIC
XBOX
PC CD ROM
PlayStation 2
THQ

A SOLUÇÃO COMPLETA

TUDO O QUE PRECISA PARA ACABAR O JOGO A 100%

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

276 PÁGINAS A CORES

TODOS OS SEGREDOS

GUIA DETALHADO DE CARROS E ARMAS

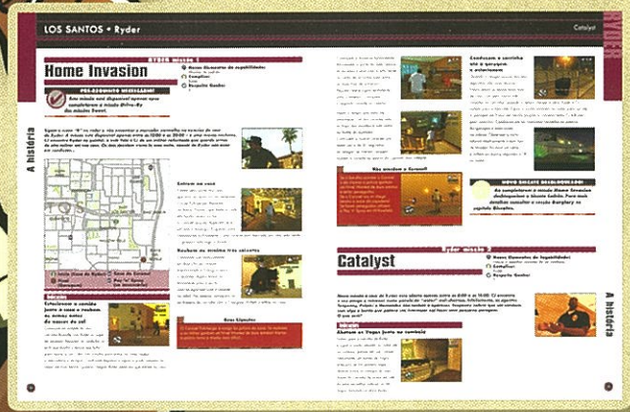
MAPAS DE TODOS OS LOCAIS

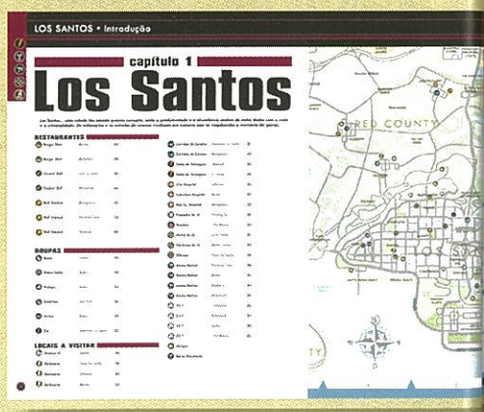
MAPA DESDOBRÁVEL

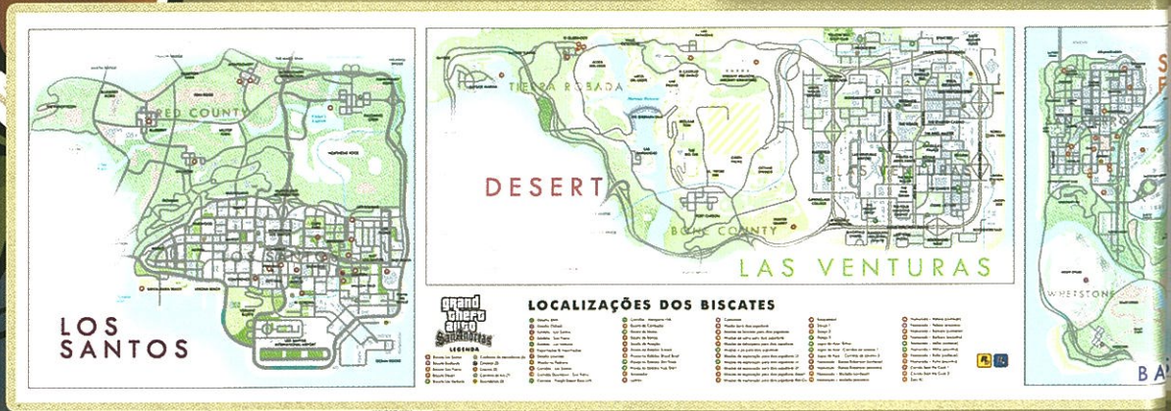
GRÁTIS

COM OS BISCATES E MISSÕES EXTRA

E MUITO MAIS...







BRADYGAMES®
TAKE YOUR GAME FURTHER
www.bradygames.com

www.rockstargames.com

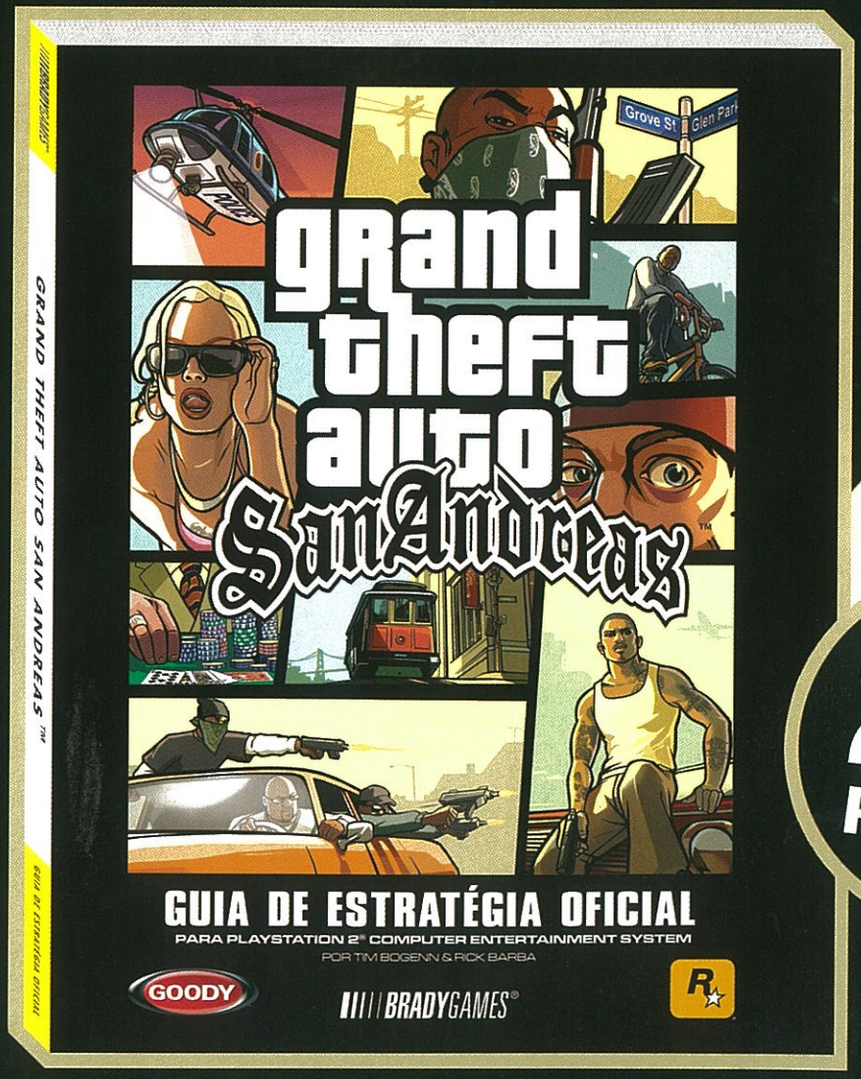
Banda sonora

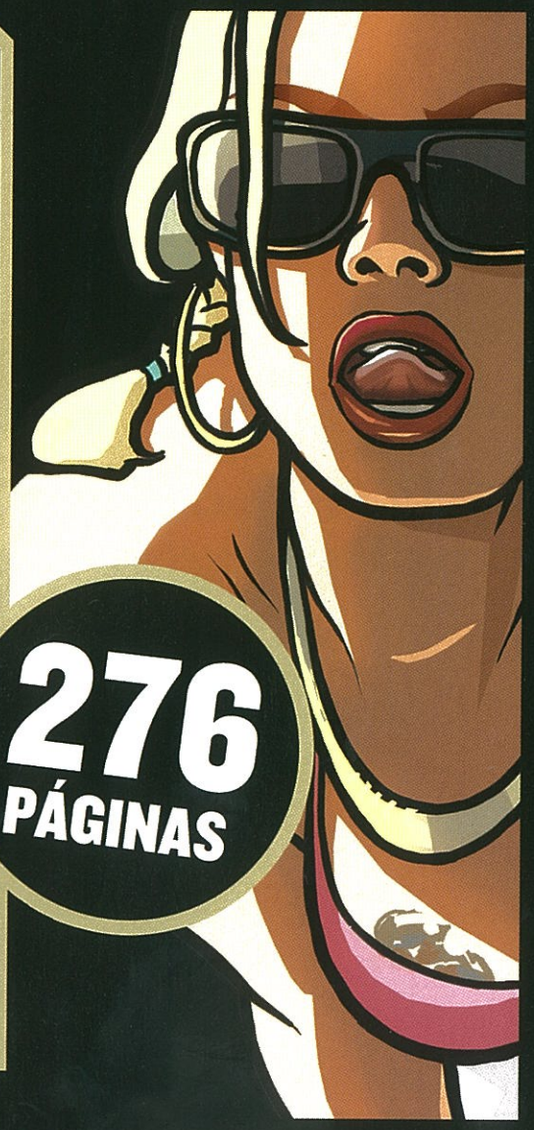
GOODY

© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. No identification or similarity to actual persons, living or dead, or to actual events is intended or should be inferred. Any resemblance is coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour. Product names are the trademarks of their respective owners, and not of Rockstar Games, Inc., and are included for entertainment purposes only. No product, person or establishment appearing or mentioned in this game has endorsed this game or any of the actions described or displayed. Games or is in any way associated with Rockstar Games, Inc.

© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, o logotipo R, Grand Theft Auto e o logotipo Grand Theft Auto são marcas comerciais e/ou marcas comerciais registadas da Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" e os logotipos da família "PS" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas e marcas comerciais são propriedade dos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. Não se pretende qualquer identificação ou semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, ou com acontecimentos verídicos. Qualquer semelhança é puro coincidência. Os realizadores e editores deste jogo não aprovam, condenam nem encorajam de qualquer forma este tipo de comportamento.
Os nomes dos produtos são marcas comerciais dos respectivos proprietários e não de Rockstar Games, Inc., tendo sido incluídos apenas com o objectivo de entretenimento. Nenhum produto, pessoa ou instituição que apareça ou seja mencionado neste jogo aprovou este jogo ou qualquer acção neste descrita ou representada, nem está de qualquer forma associada à Rockstar Games, Inc.

O GUIA OFICIAL





276 PÁGINAS

BREVEMENTE NAS BANCAS

UM POPULAR JOGO DE ESTRATÉGIA QUE SE TRANSFORMOU NUM FPS: COMMANDOS STRIKE FORCE. PÁG.40

Antevisão

OS JOGOS DE AMANHÃ - SÓ NA PSM2

34

LEGO STAR WARS

O jogo que poderá ser a maior surpresa de 2005. É *Star Wars*. É Lego. Tem tudo para ser brilhante.

40

COMMANDOS STRIKE FORCE

A famosa série de estratégia da Segunda Guerra Mundial transformou-se num FPS cheio de promessas. Nós já jogámos e temos a antevisão.

38

FULL SPECTRUM WARRIOR

Um poderoso jogo de estratégia militar que está quase a invadir a Playstation 2.

VEJAM O VÍDEO NO DVD

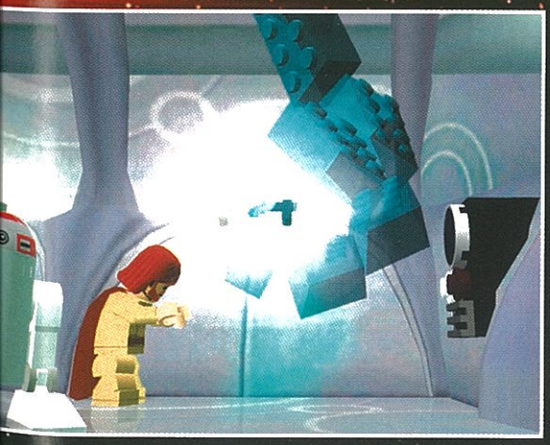
DVD VIDEO

LEGO STAR WARS É FICÇÃO CIENTÍFICA COM SABOR A LEGO.

■ Editora: Eidos
■ Produtora: Travellers Tales ■ Lançamento: Abril 2005

LEGO STAR WARS

Longe de ser uma brincadeira para crianças, é um jogo de acção divertido que anima, encanta e faz-nos gostar de *Star Wars* como antes do maligno *Episódio I*.



CARACTERÍSTICAS ESPERADAS

- A opção 'Drop in, drop out' do modo *multiplayer* permite aos jogadores entrar e sair de cena quando outro comando é ligado.
- Sons e música dos filmes fornecidos pelos Skywalker Studios. Contem com orquestrações de John Williams.
- Controlem uma enorme selecção de veículos, desde caças de Naboo, *speeder bikes*, *pod racers* e outros secretos de *Revenge of the Sith*.

Em tempos que já lá vão, numa época em que as consolas de jogos e os computadores ainda não tinham sido inventados, as crianças tinham de pensar na forma de se entreter. Agora, já não é preciso puxar pela cabeça, porque temos videojogos! Já não temos de imaginar coisas para nos divertirmos, está tudo ali à nossa frente, representado por polígonos. E até parece real!

Enquanto as crianças do passado tinham de criar os seus mundos de fantasia com a Lego, as de hoje têm *Lego Star Wars* para pensar por elas. E nem sequer precisam de encaixar pecinhas de plástico umas nas outras e no fim destruir edifícios; basta-lhes agarrar no analógico e, através de uma espécie de magia tecnológica, podem manipular o maior e mais caro universo Lego do mundo sem tocar em nada! A não ser no analógico, claro.

A premissa deste jogo é simples. Os produtores pegaram nos últimos três filmes *Star Wars*, recriaram-nos na forma de Lego digital e construíram um jogo à volta disso. Lutar com Darth Maul? Fugir de Naboo? Lutar com Jango Fett em Kamino? Está tudo aqui, juntamente com outros inúmeros pormenores e extras. É ficção científica com sabor a Lego.

Lego Star Wars tem 51 personagens para desbloquear, incluindo Darth Vader, Yoda, Chewbacca, C-3PO, Padme, R2-D2, Qui-Gon, Obi-Wan, Captain Panaka, o Imperador, Mace Windu, Jar Jar Binks, Darth Maul e mais uma data de gente do *Episódio III* que nem nos atrevemos a dizer os nomes com medo de estragar a surpresa. Melhor ainda, cada personagem tem uma capacidade única, o que faz com que valha realmente a pena desbloqueá-las. Se não conseguirem chegar a um certo sítio, voltem a esse nível mais tarde com alguém que entretanto tenham desbloqueado noutro ponto do jogo e os seus poderes poderão ajudar. Por exemplo, Yoda é um mestre da luta, o insuportável Jar Jar dá saltos mais altos do que todos os outros, Darth Vader é especialmente forte com a Força e a maior parte dos dróides é capaz de abrir portas trancadas.

Como já dissemos, foram recriadas cenas retiradas dos filmes, que contribuem para missões verdadeiramente excitantes. A PSM2 já jogou os primeiros minutos de *A Ameaça Fantasma* e podemos dizer que é uma diversão. O problema é que estávamos a jogar em modo cooperativo e foi fantástico, mas custa a acreditar que seja tão animado contra um adversário da IA em vez de um amigo. Mesmo assim, é um pormenor. O que realmente

nos encheu as medidas foi a quantidade de coisas com as quais podemos interagir no mesmo nível. Se estivermos a controlar um Jedi, carregar no ◎ ao lado de um objecto rodeado por uma espécie de auréola permite-nos manipulá-lo para resolver puzzles, apanhar objectos difíceis de atingir ou, o que é brilhante, arremessar inimigos. Ver uma pilha de peças de Lego espalhadas, carregar no ◎ e vê-las elevarem-se e depois fundirem-se para formar um objecto é super compensador e enche-nos o coração.

E o visual é espantoso. Claro que é Lego, de plástico e quadrado, o que, em abono da verdade, não deve ter sido muito difícil de conseguir, mas o jogo mesmo assim está muito bem conseguido visualmente. Tem estilo e nós gostamos disso. Também gostamos da forma como as personagens, embora só sejam dotadas de quatro expressões faciais, conseguem parecer tão expressivas. Talvez seja mérito da animação. Quando Qui-Gon Jin morre às mãos de Darth Maul, a câmara roda na direcção de Obi-Wan e ele faz uma cara de "Oooooh". É hilariante. As personagens têm muito mais personalidade do que as carantonhas que muitas vezes nos aparecem. Nunca pensámos encontrar tanta personalidade num bloco minúsculo de plástico digital.

Uma vez que o jogo inclui os três primeiros episódios da saga, há uma secção inteira com níveis dedicados ao *Episódio III*. Como seria de esperar, a Eidos pouco revelou a esse respeito, mas mostrou-nos breves momentos dos níveis de Kashyyk. Para quem não sabe,

AS PERSONAGENS TÊM MUITO CARISMA.

Kashyyk é o planeta natal da raça Wookie. Conhecem, aqueles homens grandalhões peludos? Chewbacca? O parceiro de Han Solo? Claro que conhecem. O planeta aparece como uma cidade gigantesca de casas nas árvores suspensas a muitos metros acima de uma selva densa. Se não fazem ideia do que estamos a falar, dêem uma espreitadela a *Star Wars: Battlefront*, onde há um nível enorme passado neste planeta.

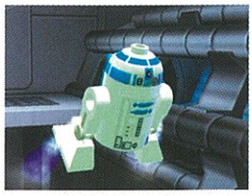
O que não foi revelado, embora tenhamos quase a certeza absoluta que fará parte do jogo, foi um nível dedicado à transformação de Anakin Skywalker em Darth Vader. Anakin cai num poço de lava e fica gravemente desfigurado, daí a máscara preta. Como este Anakin Lego é de plástico, deve derreter em vez de ficar cruelmente deformado. Afinal de contas, este é um jogo para toda a família.

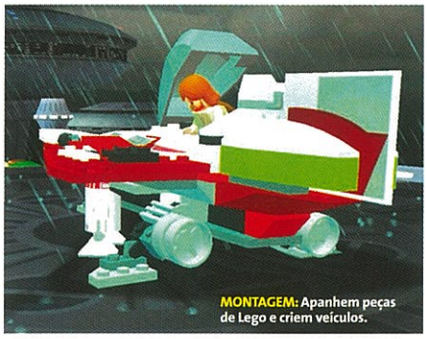
Na companhia de um amigo, *Lego Star Wars* é uma maravilha, embora só os fãs da saga irão apreciar a miríade de pormenores. Quem não é fã não irá perceber tudo o que se passa, mas será difícil ficar imune aos encantos de *LSW*. O jogo é uma delícia de controlar, tem um visual fantástico e é muito divertido. Já há muito tempo que não ficávamos tão entusiasmados com um jogo de *Star Wars*. E o melhor de tudo é que no fim não é preciso arrumar as peças!

A PSM2 CONSIDERA

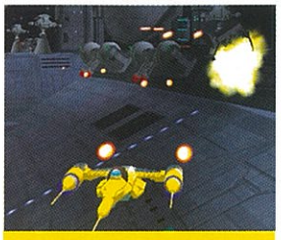
É para miúdos? É para adultos? Não sabemos muito bem, embora atraia os dois. É um jogo que pai e filho podem jogar juntos. São os fãs de *Star Wars* quem vai gostar mais e algumas cenas têm melhor aspecto em Lego do que nos filmes. Talvez George Lucas deva fazer filmes em Lego.

PLÁSTICO FANTÁSTICO: Os gráficos são nítidos, detalhados e cheios de charme.





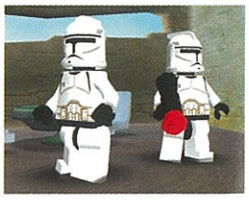
MONTAGEM: Apanhem peças de Lego e criem veículos.



VOA, LEGO, VOA

Apanhem peças de Lego escondidas em todos os níveis e podem criar um veículo no fim de cada missão, que depois podem ser pilotados em mini-jogos. Isto inclui *pod racers* (de *A Ameaça Fantasma*), *landspeeders* (do deserto) e até o veículo das primeiras cenas do primeiro filme.

ESCUDO DE SONHO: Os Destroyer Droids são imunes a laser.



UM TOQUE DE DRÓIDE: Podem jogar com um Destroyer Droid mais à frente.

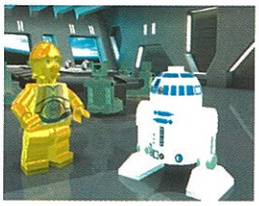
FORÇA DO HÁBITO: Yoda é uma das melhores personagens Jedi.

COM UM AMIGO, PROMETE SER UMA MARAVILHA.

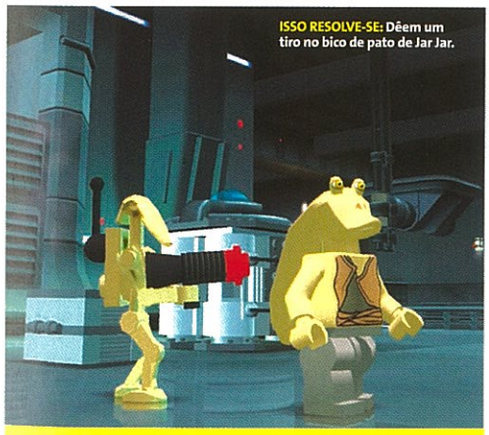
REVISITADA: A perseguição do *Episódio I* foi recriada.

SER MAU É BOM

Podemos desbloquear e jogar com vários vilões, desde Destroyer Droids (as bolas rolantes de *A Ameaça Fantasma*), Sith Lords como Darth Maul e até o Imperador. Quando terminamos um nível podemos usar uma destas personagens no modo 'Free Play'. Obter as 51 personagens vai demorar tempo! Valor de repetição: é disto que nós gostamos.



POÇO DE LAVA: É aqui que Maul cai e morre. Uma cena fantástica.



ISSO RESOLVE-SE: Dêem um tiro no bico de pato de Jar Jar.

JUNTOS SOMOS MAIS FORTES

O segredo para o sucesso em *Lego Star Wars* é o trabalho de equipa inteligente. Funciona muito bem e muitos puzzles só podem ser resolvidos desta forma. Criar objectos com poderes da Força, mover plataformas, controlar personagens secundárias – está tudo muito bem implementado e há sempre lugar para partidas. Nós não conseguimos resistir e envolvemo-nos em batalhas com sabres de luz contra os nossos colegas de equipa. A sensação de desfazer o C-3PO em pedaços ou dar cabo de Jar Jar e da sua cara de parvo é incrível. Não nos ajuda a avançar, mas não deixa de ser divertido.

JETPACK: Podem jogar com Jango Fett e voar.

- Editora: THQ
- Produtora: Pandemic Studios
- Lançamento: Abril

FULL SPECTRUM WARRIOR

Sempre tiveram vontade de se alistarem no exército, mas nunca conseguiram sair da preguiça do vosso sofá? Aqui têm a vossa oportunidade.

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS
- 13 níveis, incluindo um novo exclusivo da PS2.
- Controlem até 11 homens em simultâneo.
- Não há *bosses*, mas têm confrontos com tanques.
- Excelente modo de repetição.

Viram o filme *Nascido para Matar*, de Stanley Kubrick? Lembram-se da cena em que Eightball é atingido pelo *sniper*, os outros tentam salvá-lo, mas tudo corre muito, muito mal? Agora imaginem que a culpa é vossa e que acontece umas 80 vezes durante uma missão, e já começam a ter uma ideia do stress que se vive no exército americano.

Concebido como um simulador de treino para o exército dos Estados Unidos – e depois ligeiramente facilitado para nós, jogadores que rapidamente entram em frustração – *Full Spectrum Warrior* não está para brincadeiras. Desatem a correr atrás de uma zona aberta e serão atingidos. Se levarem com um balázio, a vossa equipa fica reduzida a metade, porque um dos vossos companheiros tem de vos carregar até ao médico mais próximo. Se dois homens forem atingidos, é Game Over. Por todas estas razões, é imperativo trabalhar em equipa, encarregando certos membros do esquadrão (composto por dois grupos de quatro soldados) de fornecerem protecção enquanto os outros se movimentam. Um inimigo bem entrincheirado pode levar uns bons cinco minutos a flanquear, por isso certifiquem-se que a vossa equipa está em vantagem numérica, rodeiem-no e limpem-lhe o sebo. Perante este cenário, o jogo assemelha-se mais a um puzzle do que a um *shoot 'em up* por esquadrões; coloquem os vossos homens nas posições certas, atribuam-lhes os alvos certos e conseguirão completar as missões com o mínimo de risco. Mais à frente, irão comandar até três esquadrões em simultâneo, com a oportunidade de dar uso às granadas de fumo e às bazucas. É difícil, mas com a dose certa de frustração para o tornar estimulante. Os nossos rapazes são suficientemente espertos para se baixarem e retribuir os disparos se os puserem em perigo, por isso só se acontecer uma catástrofe é que serão dizimados.

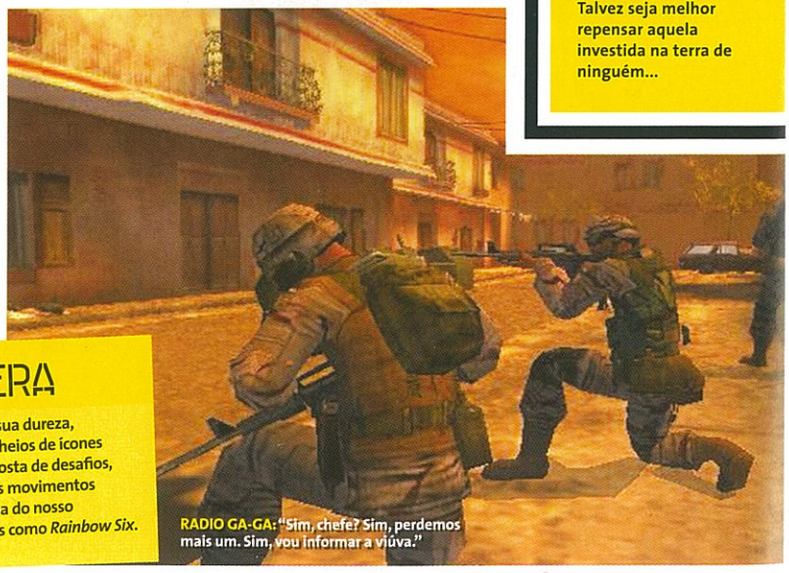
Há que dizer que este é o *Full Spectrum Warrior* mais completo, incluindo dois níveis antes só disponíveis para a Xbox por download, o nível exclusivo do PC e um novo nível que decorre num dia particularmente "atarefado" em Zekistan. Em resumo, é um jogo original, difícil e com uma excelente atmosfera (vejam a câmara trepidante estilo *Soldado Ryan*) e um dos melhores jogos de estratégia desde há muito tempo. Só falta convencer a Pandemic a fazer uma versão decente no Vietname...

IMPLACÁVEL. FSW DÁ UM NOVO SIGNIFICADO AO RIGOR MILITAR.

MESMO A CALHAR: Não conduzimos veículos, só servem de apoio.

NÃOOO!

Uma das características mais humilhantes de *Full Spectrum Warrior* é a possibilidade de ver a repetição de uma missão inteira, o que nos permite detectar o momento exacto em que a nossa estratégia brilhante transformou um grupo de bravos soldados em amálgamas de carne. Talvez seja melhor repensar aquela investida na terra de ninguém...



RADIO GA-GA: "Sim, chefe? Sim, perdemos mais um. Sim, vou informar a viúva."

A PSM2 CONSIDERA

Não é um jogo para toda a gente – a sua dureza, a jogabilidade inovadora e os comandos cheios de ícones podem afastar alguns – mas para quem gosta de desafios, dá um novo significado ao rigor militar. Os movimentos perfeccionistas atraem-nos e a inteligência do nosso esquadrão é uma evolução perante títulos como *Rainbow Six*.

PARA LÁ DOS LIMITES DA HUMANIDADE

PROJECT: SNOWBLIND

"A anos-luz de outros títulos do género" - PSM2

"Completamente maravilhados" - Oficial Xbox

"A opção multijogador brilha em Snowblind" - PSM

www.projectsnowblind.com

Project: Snowblind © 2004 Eidos Inc. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos. Red Project: Snowblind, the Project: Snowblind logo, Eidos, the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are all trademarks of the Eidos Group of companies. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Only Eidos authorized hardware and software products are compatible with the PlayStation 2 and Memory Card (8MB) for PlayStation 2 products sold separately. The Online Rating Icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved. Game Experience May Change During Online Play.

FRENTE RUSSA: Uma das três campanhas decorre em Estalinegrado.

- Editora: Eidos
- Produtora: Pyro Studios
- Lançamento: Primavera

COMMANDOS STRIKE FORCE

Depois da estreia menos conseguida com *Commandos 2*, *Strike Force* marca o regresso à PS2 da popular série que tem como pano de fundo a II Guerra Mundial.

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS
- Mistura de vários estilos de jogo.
- Três campanhas distintas.
- Modos de jogo online.

Para trás ficaram a estratégia, as tácticas e os planeamentos cirúrgicos tão necessários para ultrapassar com sucesso as missões com que nos deparávamos. Agora a acção na primeira pessoa é a premissa do novo jogo da série. Ao longo da aventura, o jogador veste a pele de três personagens, membros da unidade especial Strike Force, tendo cada um personalidades, características e especialidades distintas, dando-nos igualmente estilos diferentes de jogo. O espião privilegia a acção furtiva e o disfarce, podendo utilizar uniformes inimigos para passar despercebido ou atirar moedas e maços de cigarros para distrair as sentinelas – acções que a equipa de desenvolvimento trouxe dos episódios anteriores. O boina verde é um duro, um especialista em armamento pesado, podendo, inclusive, utilizar duas armas em simultâneo. A sua acção é determinante para os confrontos em larga escala ou nos combates corpo a corpo. O *sniper*, por sua vez, com os seus nervos de aço, é um exímio atirador, letal a longas distâncias. Refira-se ainda que a Pyro optou por criar novas personagens, ao invés de recorrer aos inesquecíveis heróis da série como Jack "Butcher" O'Hara ou Paul "Lupin" Toledo.

O jogo contará com três campanhas distintas, que decorrem em França, Estalinegrado e Noruega. A maior parte das missões serão baseadas em factos reais como, por exemplo, a campanha que decorrerá nos fiordes nórdicos, cujo objectivo consiste em destruir uma fábrica de água pesada, num ataque levado a cabo pelos comandos britânicos e que mudou o curso da guerra, ou a campanha francesa, em que o jogador participará em acções militares juntamente com a Resistência.

Além do modo campanha, temos ainda a vertente multijogador, denominada Battleground Online, para oito jogadores.

Tecnicamente, *Commandos: Strike Force* foi desenvolvido tendo como base a tecnologia Renderware – o mesmo motor de jogo utilizado em títulos como *Burnout 3* ou *GTA: San Andreas* – oferecendo um grafismo detalhado e extremamente fluido, algo que é essencial num jogo de acção. A banda sonora confere ao jogo um tom épico, tendo sido gravada em Bratislava com uma orquestra de 105 músicos.

A jogabilidade foi uma das áreas onde a equipa de desenvolvimento mais tempo passou, havendo vários meios para completarmos as missões, assim como uma mistura de estilos e sub-géneros, como a acção furtiva.

GRAFISMO: Os cenários são enormes e muito detalhados.

ACÇÃO FURTIVA

Para ultrapassar determinadas situações e obstáculos durante o jogo, a melhor solução passa pelo recurso à acção furtiva. Assim, ao melhor estilo de *Splinter Cell* ou *Metal Gear Solid*, o nosso espião pode infiltrar-se sorrateiramente em instalações ou aparecer despercebido pela retaguarda dos soldados alemães e liquidá-los silenciosamente com uma corda de piano ou uma faca.

EXISTEM TRÊS PERSONAGENS DISTINTAS.

A PSM2 CONSIDERA

Num género em que não existem muitas alternativas de qualidade, o novo jogo da série *Commandos* poderá vir a revelar-se como um dos melhores *first person shooters* para a PS2. Pelo que nos foi dado a observar até agora, está no bom caminho.

ESPIÃO: Um dos seus golpes favoritos é o estrangulamento com o fio de piano.

CARAS NOVAS

Ainda não se conhecem detalhes dos membros da Strike Force que vamos controlar neste jogo. Mas fiquem a conhecer as suas caras. Vê-se que estes veteranos de guerra já passaram por muito.

O DESTAQUE CAI AGORA NA ACÇÃO NA PRIMEIRA PESSOA.

EMBOSCADAS: A melhor forma de parar um tanque é com TNT.

NA MIRA DO SNIPER

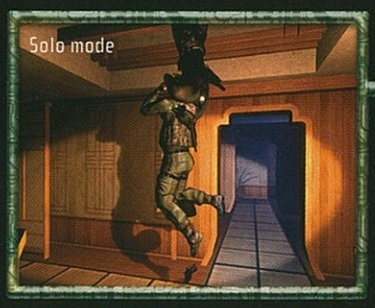
Nas missões em que o *sniper* é protagonista, quando pretende eliminar um guarda que se encontra a uma distância considerável, faz uso da espingarda equipada com mira telescópica. Para obter uma maior precisão de tiro, pode suspender a respiração, passando o jogo a correr em câmara lenta. Este pormenor é delicioso e está extremamente bem realizado, notando-se o impacto do projéctil, o soldado atingido a cair e o sangue a jorrar.

FOGO DE SUPRESSÃO: O apoio dos camaradas de armas é essencial para avançar no terreno.

E se um simples código algorítmico pudesse abalar a bolsa de valores asiática, provocar um blackout em Nova Iorque ou assumir o controlo de mísseis balísticos?
ESTAMOS EM 2007. ISTO É A REALIDADE.
O único programador que detém a chave deste algoritmo acaba de desaparecer.
Encontre-o custe o que custar, senão o caos será imparável.
Você é Sam Fisher, você é um agente solitário.

SE O INIMIGO EVOLUIR, EVOLUI TAMBÉM.

DISPONÍVEL A 31 DE MARÇO



WWW.SPLINTERCELL.COM

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries, and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage, N-Gage QD, and N-Gage Arena are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
ECOFILMES
UBISOFT

A chegar

OS JOGOS DE AMANHÃ - SÓ NA PSM2

PSM2 MAIS PROCURADOS

OS DEZ JOGOS MAIS ESPERADOS PELA PSM2

1 FINAL FANTASY XII

Foi adiado novamente, o que significa que ainda vamos ter de esperar mais para ficar a conhecer aquela que será, certamente, mais uma das obra-prima da série.

2 RESIDENT EVIL 4

Já é considerado o melhor jogo da série. E nós acreditamos que é verdade. Ainda não se sabe bem quando é que a versão PS2 será lançada, mas os rumores apontam para o Verão.

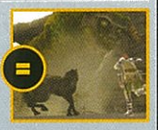
3 TEKKEN 5

Já saiu nos Estados Unidos e todos têm sido unânimes em declará-lo como um dos melhores *beat'em ups* dos últimos tempos. Além disso, traz os três primeiros jogos da série como bónus.

4 THE GODFATHER

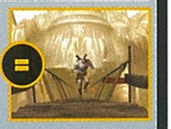
O jogo mais caro da história. Um dos maiores clássicos do cinema. O resultado será com certeza algo em grande, e estamos ansiosos para jogar.

5 WANDA AND THE COLOSSUS



A magia da equipa que realizou *ICO* promete estar bem patente nesta nova aventura. Acreditamos que será algo único e imprescindível para a PS2. Fiquem atentos.

6 GOD OF WAR



Uma das grandes apostas da Sony tem potencial para ser um dos melhores jogos de acção para a PS2. Um rival à altura de *Devil May Cry* e *Prince of Persia*? Provavelmente.

7 RIDGE RACER PSP

É o primeiro jogo PSP a surgir no nosso top, e com inteira justiça. Será um título de lançamento da consola e é uma bomba! Quando o virem a correr nem vão acreditar!

8 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

A nova aventura de Sam Fisher está para breve e nós estamos confiantes que Sam não se conformará em ficar atrás de Snake. Veremos quem para breve.

9 LEGO STAR WARS

Porque será que estamos excitados com um jogo da Lego? Porque este promete ser diferente, original e transpira mais *Star Wars* do que muitos jogos "sérios".

10 THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Desceu um lugar, mas nem por isso deixa de ser um dos jogos que mais esperamos. O primeiro foi uma das grandes surpresas, este será uma confirmação?

Todos os jogos Datas previstas

A CHEGAR

O vosso guia mensal para o futuro da PS2. Todos os jogos e datas de lançamento previstas.

LEGENDA

Acção	A	Plataformas	P
Aventura	AV	Puzzle	Pz
Acção/ Aventura	AA	Party Game	PG
Acção Estratégia	AE	Corridas	C
Arcada	AR	RPG	RPG
Beat-'em-up	BT	Shoot-'em-up	S
Música	M	Sim	Sm
First-Person Shooter	PS	Desporto	D
Simulador de Voo	SV	Estratégia	E

MARÇO

Bloodrayne 2	A	Vivendi	IC
Brothers in Arms: Road to Hill 30	FPS	Ubisoft	EF
Catwoman	AA	EA	EA
Champions: Return to Arms	RPG	Ubisoft	EF
Cold Fear	AA	Ubisoft	EF
CT Special Forces: Fire for Effect	A	VirginPlay	EF
Death By Degrees	A	Sony	SN
Destroy All Humans	AA	THQ	EF
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	A	Capcom	EA
Eye Toy Antigrav	Ar	Sony	SN
Eye Toy Monkey Mania	PG	Sony	SN
Ghost in the Shell Stand Alone Complex	AA	Bandai	AT
Gran Turismo 4	C	Sony	SN
Far Cry: Instincts	FPS	Ubisoft	EF
FIFA Street	D	EA	EA
Fight Night: Round 2	BT	EA	EA
Final Fantasy X-2	RPG	Square Enix	EA
Full Spectrum Warrior	A	THQ	EF
Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban	AA	EA	EA
King of Fighters: Maximum Impact	Bt	VirginPlay	EF
Mashed Fully Loaded	C	Empire	IC
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	AA	Konami	EF
MX vs. ATV Unleashed	C	THQ	EF
Notorious: Die to Drive	A	Ubisoft	EF
Phantom Brave	A	VirginPlay	EF
Playboy: The Mansion	Sm	Ubisoft	EF
Project Snowblind	FPS	Eidos	EF
Red Ninja	A	Vivendi	IC
Robots	Av	Vivendi	IC
Rugby 2005	D	EA	EA
Shadow Hearts: Covenant	RPG	Midway	EF
Shrek 2	Av	Activision	EF
SNK vs Capcom: SVC Chaos	Bt	VirginPlay	EF
Spider-Man 2	AA	Activision	EF
Stolen	AA	VirginPlay	EF
Tak 2: The Staff of Dreams	AV	THQ	EF
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	A	Konami	EF
TimeSplitters: Future Perfect	FPS	Free Radical	EA
The Bard's Tale	Ubisoft	RPG	EF
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	FPS	Ubisoft	EF
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	A	Ubisoft	EF

ABRIL

Kessen III	E	Koei	EA
LEGO Star Wars	A	Eidos	EF
World Championship Snooker 2005	D	Sega	EF
Viewtiful Joe 2	A	Capcom	EA

2005

Batman Begins	AA	Eurocom	EA
Castlevania: Curse of Darkness	AA	Konami	EF
Commandos First Strike	FPS	Eidos	EF
Constantine	AA	SCI	IC
Champions: Return to Arms	RPG	Ubisoft	EF
Darkwatch	A	Sega	EF
Death by Degrees	A	Sony	SN
Dragon Ball Z: Sagas	A	Atari	AT
Enthusia Professional Racing	C	Konami	EF
Final Fantasy XII	RPG	Square Enix	EA
God of War	A	Sony	SN
Haunting Ground	AA	Capcom	EA
Hitman: Bloodmoney	AA	Eidos	EF
Killer 7	A	Capcom	EA
Midnight Club 3: Dub Edition	C	Rockstar	IC
MotoGP 4	C	Sony	SN
Mortal Kombat: Shaolin Monks	A	Midway	EF
NARC	AA	Midway	EF
Okami	AV	Capcom	EA
Predator: Concrete Jungle	A	Vivendi	IC
Resident Evil 4	AA	Capcom	EA
Rise of the Kasai	A	Sony	Sony
Tekken 5	BT	Namco	SN
Tenchu: Fatal Shadows	A	Sega	EF
The Movies	E	Activision	EF
The Suffering: Ties That Bind	A	Midway	EF
Scarface	A	Vivendi	IC
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	A	LucasArts	EF
Wanda and the Colossus	AA	Sony	SN
Ys: The Ark of Napishtim	RPG	Konami	EF

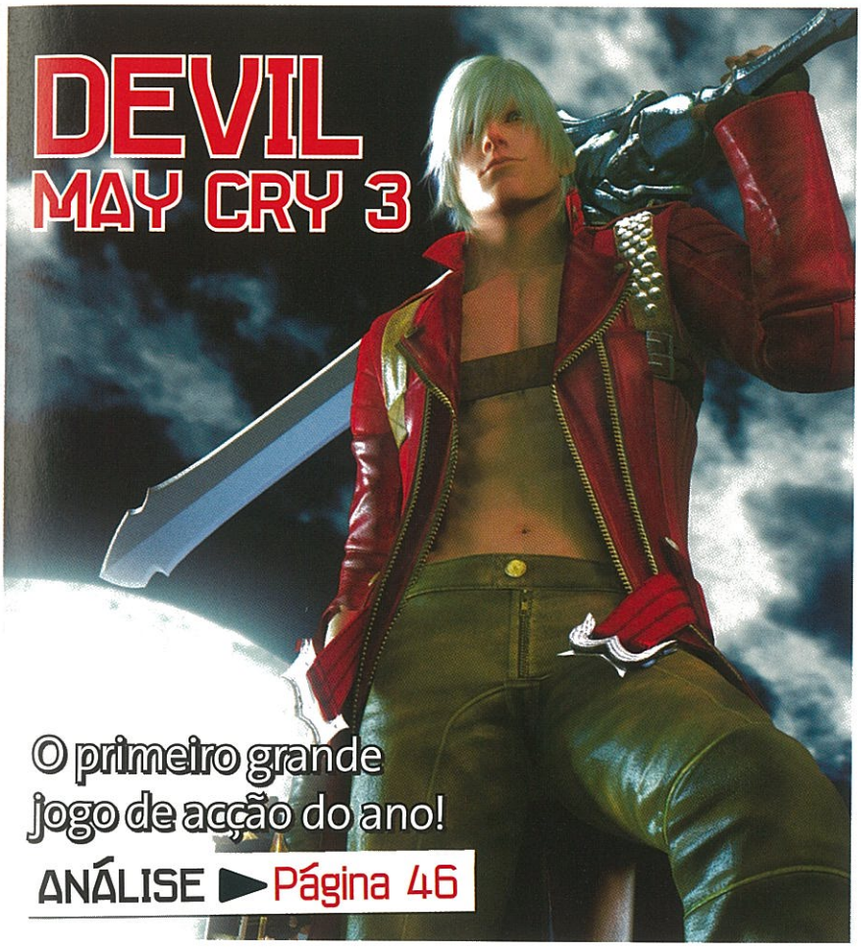
DISTRIBUIÇÃO: AC – A Confirmar • EA – Electronic Arts • EF – Ecofilme • AT – Atari • IC – Infocapital • PG – PlayGames • SN – Sony

Nota: Estes dados foram cedidos pelas respectivas distribuidoras, estando sujeitos a alterações.

NOTA: Jogos em preço de promoção ou em versão Platinum

Análises

MENSALMENTE AS MELHORES ANÁLISES PARA OS MELHORES LEITORES!



ANALISADOS ESTE MÊS!

DEVIL MAY CRY 3	46
TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT	54
PROJECT: SNOWBLIND	60
FIFA STREET	64
RUMBLE ROSES	66
NBA STREET	68
DEATH BY DEGREES	70
SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS	72
SAMURAI WARRIORS XTREME LEGENDS	74
LEGEND OF KAY	75
NEO CONTRA	76
NANOBREAKER	77
BLOOD WILL TELL	78
ESPN NFL 2K5	80
ESPN NHL 2K5	80
MEGAMAN X8	81
FIGHT CLUB	81

ANÁLISES DVD

COLATERAL	82

AS PONTUAÇÕES NA PSM2

Ao contrário do que acontece com outras revistas, levamos as análises muito a sério. Somos severos, mas justos. As pontuações acima de 90 são raras. Leiam o seguinte quadro.

0-29	Verdadeiramente mau... Qualquer jogo enquadrado nesta categoria é tão mau que... chega a ser cómico.
30-49	Provavelmente divertido a curto prazo, mas afectado por falhas graves de desenvolvimento e concepção.
50-69	50 é uma pontuação apenas mediana dentro dos parâmetros da PSM2. Afinal, 50 coloca-se na meia tabela.
70-84	Jogo bastante aprazível mas que, por uma razão ou outra, não atinge o patamar da excelência. Ainda assim, altamente divertido.
85-89	O que esperam? Se um jogo conseguir atingir este nível, o melhor é não desperdiçar a oportunidade de o adquirir imediatamente. Altamente recomendado pela redacção da PSM2. Garantimos que não se arrependerão!
90+	Uma obra de arte imperdível cuja aquisição é obrigatória para os fiéis da PSM2. Um exemplo supremo no género, capaz de levar a PS2 a limites longínquos. Indispensável.

AS MEDALHAS

Sempre que virem uma destas chancelas estarão perante um bom jogo.

PSM2 MEDALHA DE BRONZE
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 70. Um jogo divertido-e sólido, sem grandes erros.

PSM2 MEDALHA DE PRATA
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 80. Um jogo de boa qualidade.

PSM2 MEDALHA DE OURO
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 90. Uma medalha reservada aos verdadeiros grandes jogos – não a esperem ver com muita frequência.

PSM2 JOGO DO MÊS
Simplesmente o melhor jogo da edição. Se tiverem de comprar só um jogo este mês, este deverá ser o escolhido.

ANÁLISES PSM2

Analisamos todos os melhores videojogos disponíveis para a PS2, independentemente da sua origem – Japão, Estados Unidos da América e Europa. Alguns dos títulos apresentados em formato NTSC não poderão, ocasionalmente, ser processados para o sistema PAL, mas estarão disponíveis sob encomenda para as consolas americanas e japonesas. Em cada análise indicar-se-á claramente o país de origem do jogo e, sempre que possível, voltaremos a reapreciar as versões PAL dos títulos anteriormente analisados.
Se por algum motivo não encontrarem na PSM2 a análise do título que desejam adquirir, procedam com bastante atenção. Normalmente isto significa que se trata de um jogo pouco apelativo. Na PSM2 vamos ajudar-vos a escolher o melhor.

ANÁLISES DVD

Na PSM2 seleccionamos todos os meses os melhores filmes em DVD. Baseamos as nossas pontuações nas qualidades intrínsecas das películas enquanto realizações da Sétima Arte.

RÓTULO

INFO
Produtora: Capcom
Editora: Capcom
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 106 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Sim
Som Surround: Não

GAMEFAX
Acção
Violento
Sequela
Exclusivo PS2

DETALHES
- Aventura repartida por 20 missões base e algumas missões escondidas.
- Dez armas para apanhar e melhorar.
- Seis estilos distintos, dois deles por desbloquear.

TOP 5
JOGOS DE ACÇÃO
- Devil May Cry 3
- Onimusha 3
- Devil May Cry
- Viewtiful Joe
- Viewtiful Joe 2

NO AUGE

Sempre que virem um poste carreguem no Ⓐ e rodopiem para derrubarem inimigos com estilo e subirem a barra de combos.

O REGRESSO TRIUNFAL DE DANTE

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWEKENING

RECEITA

45% Disparar
35% Esquartejar
15% Saltar
5% Brincar aos RPG

CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?
"*DMC 3* está excelente e Dante é uma personagem fabulosa, mas era mesmo preciso andar em tronco nu?"

A Capcom redime-se de *DMC 2* com uma prequela *hardcore*, claramente direccionada para os fãs do original.

Existem bons jogos de acção na PlayStation 2 acompanhados de protagonistas interessantes e carismáticos, como *Onimusha*, *Mark of Kri* e *Viewtiful Joe*. No entanto, nenhum desses nomes conseguiu causar o impacto deixado pela chegada de Dante e o seu *Devil May Cry* em 2001. Desde então que fãs do género aguardam algo que supere ou iguale essa bomba de jogo, mas tal provou ser uma tarefa demasiado árdua, até mesmo para a sequela do próprio *DMC*. Felizmente, essa longa caminhada no deserto terminou.

Devil May Cry 2 falhou. Falhou na afirmação definitiva de Dante como personagem mais "*cool*" dos videojogos, falhou como jogo de acção com um bom design e imaginação que *DMC* foi e falhou em melhorar a mecânica e o sistema de combate excelente do original. A câmara era horrível, a mira automática não era estável nem prática e Dante mal abria a boca durante a aventura. *DMC 2* era um jogo de acção banal com diversas falhas, produzido por uma equipa diferente e que não mais seria mencionado se não se tratasse da sequela de um dos jogos mais importantes da PS2. A Capcom tinha agora de fazer algo especial, de forma a salvar uma das suas personagens mais promissoras e, para grande alegria nossa, fê-lo com sucesso. A ideia foi dar um novo começo a Dante, para que a série pudesse evoluir num sentido mais favorável, e a solução passou por dar a *Devil May Cry 3* o "tratamento Capcom", transformando *DMC 3* não numa sequela, mas numa prequela. O enredo conta-nos o confronto entre Dante e o seu irmão Vergil, numa luta decisiva para o futuro da humanidade, mas que para ambos não passa de uma guerra por poder e superioridade de um para com o outro.

Mais uma vez controlamos um Dante diferente do que estamos habituados, tanto em termos de personalidade e aspecto, como de poder e postura. A aventura decorre imediatamente após este abandonar a

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Fatiota nova

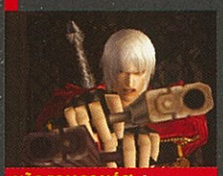
- Sempre que terminarem o jogo num modo de dificuldade novo irão desbloquear fatos adicionais para Dante. Não dizemos quais, mas já conhecem alguns deles.

O ENREDO CONTA-NOS O CONFRONTO ENTRE DANTE E O SEU IRMÃO VERGIL.

HELL VANGUARD: Este ser é o líder dos Hells e vão encontrá-lo várias vezes durante a aventura.

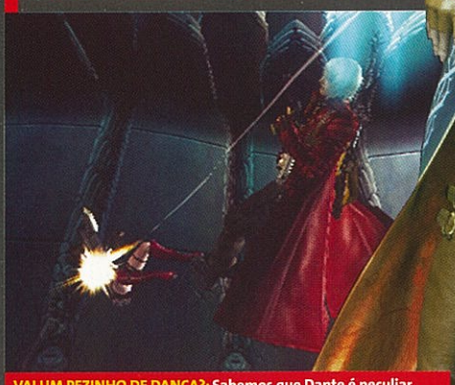
MATRIX? BAH!

Acham que as sequências de *Matrix* eram algo surrealmente espectacular? Então esperem até verem as *cutscenes* de *Devil May Cry 3*. Começam logo com uma introdução onde Dante derruba inimigos com bolas de snooker enquanto come piza, mas tornam-se ainda mais incríveis. Adorámos uma sequência em que Dante desce por uma parede enquanto dispara sobre inimigos e os momentos entre Dante e Vergil são demais. A nossa favorita é quando Dante recebe a sua arma-guitarra, Nevan.



NÃO FOMOS NÓS!: As gémeas de Dante em grande.

DUELO DIABÓLICO: Este confronto é espantoso.



VAI UM PEZINHO DE DANÇA?: Sabemos que Dante é peculiar, mas isto não é maneira de dançar com ninguém.

adolescência e apresenta-nos um Dante irreverente e confiante, capaz de brincar com as mais variadas situações. Felizmente para ele (e para nós enquanto jogadores), as suas capacidades permitem-lhe agir em conformidade com as "bocas" foleiras que atira para o ar e responder com muita agressividade e estilo a cada investida inimiga. Dante está bastante mais poderoso, rápido e criativo do que nos capítulos anteriores, embora uma das suas maiores armas e marcas da série tenha passado para segundo plano. No primeiro *Devil May Cry*, Dante já controlava na perfeição o seu

JET-LI: Com certas armas e em certas condições também podem fazer isto.

DANTE AINDA NÃO ACORDOU O SEU ALTER-EGO DEMONÍACO.

lado demoníaco e o poder disponível era fabuloso, mas isso não se verifica em *DMC 3*. Embora saiba que sangue demoníaco corre nas suas veias, Dante ainda não acordou por completo o seu alter-ego, nem tão pouco explorou o imenso poder que essa metamorfose traz consigo. Existia de facto uma grande disparidade de poder entre uma faceta e outra, mas aqui essa transformação traz pouco mais que alguma força extra e velocidade. A única forma de viver e aproximar este demónio do que conhecemos no original é melhorar e utilizar a arma Nevan, uma guitarra (sim, leram bem) que oferece a Dante a capacidade de voar e disparar raios eléctricos. Mas não se preocupem, porque a versão "normal" do herói é poderosíssima, ao ponto de afirmarmos que sozinho chegava para vencer os dois Dantes anteriores.

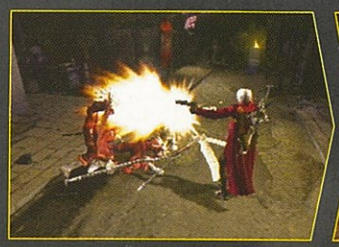
Um dos momentos mais marcantes do primeiro *Devil May Cry* foi a primeira aparição de Phantom, uma aranha gigante feita de lava, protegida por uma espécie de concha em certas zonas do corpo. Claro que fugiríamos mais depressa da aranha do que José Mourinho dos Super Dragões, e no caso de ser outro videojogo

OS MELHORES AMIGOS DE UM DEMÓNIO

Dante é poderoso, tem estilo e dispara raios das mãos, mas não teria hipótese nesta luta sem armas a condizer. Aqui ficam as vantagens e desvantagens de algumas e como funcionam com os respectivos estilos.

EBONY & IVORY

+ Veloz, boa para combos e para inimigos no ar.
- É a arma mais fraca do jogo.
Gunslinger: Como são duas armas, poderão disparar em duas direcções distintas. Além disso, podem carregar o poder da arma e distribuir uma chuva de balas.



SHOTGUN

+ Extremamente poderosa a curto alcance.
- É lenta, franca a longa distância e só permite um disparo no ar.
Gunslinger: Permite atingir diversos oponentes. Existe um movimento que vos aproxima do inimigo.

ARTEMIS

+ Permite fazer vários disparos em simultâneo.
- Arma lenta e pouco acessível no ar.
Gunslinger: Poderão criar uma enorme esfera de energia e disparar ainda mais lasers em simultâneo a partir do ar.

SPIRAL

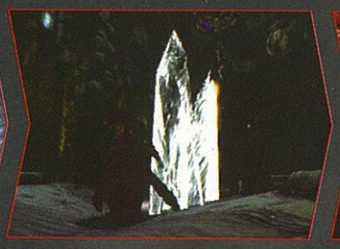
+ Muito poderosa, tanto a longo como a curto alcance.
- Só pode ser disparada no chão e é lenta.
Gunslinger: É possível enviar um disparo super-poderoso e dividir um projéctil em vários pedaços para atingir múltiplos inimigos.

REBELLION

+ Boa no chão e no ar, disponibiliza um salto duplo e permite alcançar o inimigo rapidamente.
- Poderia ser mais rápida e melhora pouco.
Swordmaster: Podem rodopiar a espada sobre os inimigos e pouco mais.

CERBERUS

+ Excelente para atingir vários inimigos em simultâneo.
- Não possui salto duplo e tem pouco alcance.
Swordmaster: Disponibiliza vários ataques de gelo destrutivos.



AGNI & RUDA

+ Semelhante à Rebellion, mas mais poderosa e veloz.
- Não tem uma aterragem devastadora.
Swordmaster: Diversos movimentos de fogo e vento com um enorme poder destrutivo e espectacular. Ataques de longo alcance.

NEVAN

+ É uma guitarra, atinge vários alvos e oferece diversos poderes à forma demoníaca de Dante.
- Estranha ao início; não tem duplo salto.
Swordmaster: Permite atingir muitos alvos em simultâneo com estilo.

TAMBÉM SOMOS CAPAZES: Sim, nós somos tão bons como Dante, só não gostamos de mostrar.

AS SALAS SÃO VARIADAS, O DETALHE É MAGNÍFICO, OS CENÁRIOS IMAGINATIVOS.

o herói diria a velha lenga-lenga do "lutarei até à morte" e por aí adiante, mas Dante não. Dante reage à provocação da aranha com um leve bater na sua concha e brinca com a situação, para de seguida evitar um golpe com um mortal para trás, movimento que transporta de imediato a acção para o jogador. Dante volta a manifestar essa atitude superior para com os seus inimigos em *DMC 3*, mas a multiplicar por dez e com um reportório de tiradas sarcásticas inesgotável. Durante as *cutscenes* irão assistir a cenas exageradíssimas de acção, em que surfar em cima de mísseis e chamar Fido a um enorme cão de três cabeças são meros exemplos.
Por vezes fica a sensação de que o que estamos a assistir é forçado demais, mas no global somos presenteados com momentos fabulosos e bem pensados de grande acção que nos motivam para as batalhas seguintes. Os produtores de *Matrix* teriam inveja das acrobacias e proezas impensáveis que Dante (e não só) realiza durante as sequências.

Mas antes de continuarmos temos de confessar algo. Quando vimos as primeiras imagens de *Devil May Cry 3* ficámos preocupados. Estas mostravam sequências de batalhas nas ruas de uma cidade semidestruída, cenário que nos lembrou rapidamente os becos e telhados da cidade vazia e privada de imaginação que apareceu no segundo episódio, contrastando com o espectacular castelo do original embelezado por um envolvente estilo gótico e sombrio. Se o mesmo aconteceu com vocês sosseguem, porque a Capcom voltou a recorrer a esse estilo para construir a enorme torre que constitui cerca de 90% do jogo.
As salas são variadas, o detalhe é magnífico, os cenários imaginativos e por vezes até é possível encontrar pequenas referências ao original.

E não foi apenas o cenário que levou esta lavagem de estilo. Os inimigos também mereceram o mesmo tratamento, e o resultado final é magnífico. A carne para canhão do jogo, que irão encontrar e derrotar dezenas de vezes

OS SETE INFERNOS

Os inimigos mais comuns de *Devil May Cry 3* são os Hells e cada tipo de Hell representa um dos sete pecados. Devido às acções de Sparda que impedem os demónios de alcançarem o nosso mundo, os Hells têm de recorrer a areia para se materializarem, o que resulta numa enorme poeirada sempre que eliminarem um. Cada um dos "pecados" possui várias características distintas, desde os poderes e armas ao próprio aspecto, embora nunca fujam a um padrão algo semelhante à personificação da Morte.

HELL SLOTH: Os mestres da preguiça são arrogantes, fortes e teleportam-se.

HELL PRIDE: Peritos em vaidade, mas pouco mais. Estes são os Hells mais fracos e não são difíceis.

HELL LUST: O demónio da luxúria é super-rápido e evade-se facilmente. Em grupo são complicados.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Arte demoníaca

■ Além de fatos, também podem desbloquear dezenas de imagens de arte, vídeos promocionais e até vídeos que mostram as filmagens de captura de movimentos.

NEVAN: Não ignorem esta arma por ser uma guitarra, pois com Swordmaster é bem potente.

OS OUTROS DEMÓNIOS

Dante e Vergil não são os únicos grandes demónios presentes no jogo. Irão encontrar diversos *bosses* diabólicos, com variados tamanhos, feitios e poderes que levarão qualquer um ao desespero... pelo menos até aprenderem as suas rotinas. De qualquer forma, sempre que mudarem de dificuldade terão problemas em enfrentar estas criaturas, sejam cães de três cabeças, vampiras, cavalos fantasmas ou peças de xadrez gigantes.

CÃO MAU!: Mesmo perante um monstro destes, Dante consegue manter a calma e gozar com a situação. O primeiro boss do jogo.

CUIDADO COM ELA: Não se deixem enganar, é perigosa!

QUAL O MELHOR?: Adorámos os confrontos com Vergil.

SÓ CENÁRIO: Dante adora mostrar os seus truques, mesmo sem inimigos por perto.

ao longo da aventura, é conhecida como Hells (Infernos) e divide-se em sete géneros distintos, representando os sete pecados mortais. Estes seres vagamente semelhantes à imagem que se criou da personificação da Morte são constituídos de areia, material utilizado como via de materialização para o nosso mundo. Os Hells são fortes, rápidos, impiedosos e não estão sozinhos nesta campanha para deter Dante, mas terão de jogar para descobrir o resto. Também os *bosses* estão soberbos e com bem mais estilo que os tanques e helicópteros de *DMC 2*. Além de terem um design magnífico (o cavalo Geryon é incrível), os *bosses* oferecem batalhas duras, longas e muito satisfatórias. O mais certo é morrerem quando enfrentarem um pela primeira vez, e se não tiverem cuidado arriscar-se-ão a perder um comando para a parede, tal a frustração que as batalhas podem trazer. Mas depois de aprenderem as suas manhas e rotinas ficarão em clara vantagem.

Em relação a diferenças entre o que jogámos há um mês e esta versão, não existe muito a destacar. A jogabilidade mantém-se um sonho para qualquer fã do género, os gráficos estão bons, a banda sonora *metal* dá outra dimensão às batalhas, a dificuldade mantém-se elevada e existem dezenas de extras para desbloquear. Infelizmente a câmara continua medíocre, apesar das evidentes melhorias em relação a *DMC 2*. Fomos atingidos várias vezes sem ver quem nos atacava e mesmo o controlo da câmara é imperfeito, não só porque raramente pode ser utilizado, como tem tendência para "prender" a câmara no cenário. Mas não é suficientemente mau para afectar a experiência global do regresso triunfal de Dante. Se gostaram do primeiro e ou até do segundo, comprem, joguem e domestiquem *Devil May Cry 3*. Não é para todos, não é fácil e não está ausente de falhas, mas é um jogo de acção fabuloso que merece ter a oportunidade que *DMC 2* teve. Dante regressou e melhor que nunca.

OS BOSSES OFERECEM BATALHAS DURAS, LONGAS E SATISFATÓRIAS.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Frenética, intuitiva e moldável.
− Requer bons jogadores.

GRÁFICOS
+ Bom aspecto e excelentes animações. Cumpre bem a função.
− Não surpreende.

ÁUDIO
+ A música dá maior profundidade.
− Não vai deixar ninguém de boca aberta.

LONGEVIDADE
Entre 10 a 15 horas de jogo na primeira tentativa, mas compensa terminar a aventura noutros modos de dificuldade.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
DEVIL MAY CRY 2

É PIOR QUE...
DE MOMENTO... NADA!

O regresso de um Dante em forma trouxe o melhor jogo de acção da PS2, com boas sequências, *bosses* fabulosos e lutas épicas.

93

Gadgets

Centenas de gadgets para sonhar e tecnologia para impressionar os amigos.

TVs panorâmicas

Os grandes ecrãs medem-se aos palmos e a T3 tira-lhe as medidas.

Leitores MP3

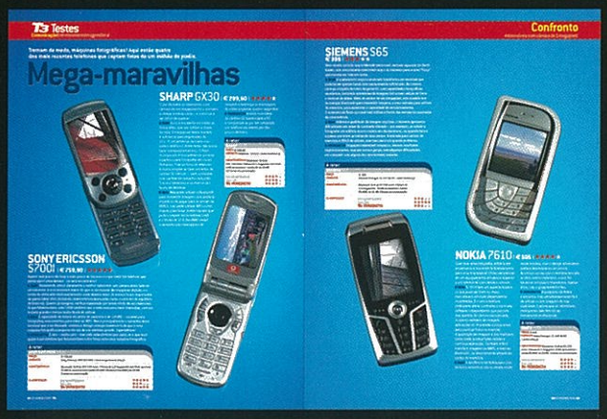
Levar a música atrás não implica arrastar toneladas de CDs. Alguém falou em MP3?

Câmaras digitais

Antes de disparar aponte à T3 e acerte na câmara certa.

Telemóveis

Todos os telemóveis são iguais, mas há uns mais iguais que outros.



Câmaras de vídeo

Já pode ser uma estrela de cinema, desde que saiba o que escolher com a T3.

TODA A INFORMAÇÃO ÚTIL

SEM COMPLICAÇÕES NEM PALAVRÕES TÉCNICOS

A MELHOR REVISTA DE GADGETS DO PLANETA

NAS BANCAS A DIA 1 DE CADA MÊS

RÓTULO

INFO

Produtora: Free Radical
Editora: EA
Jogadores: 1-16
Cartão de Memória: 284 KB
Widescreen: Sim
50-60Hz: Sim
Som Surround: Sim

GAMEFAX

FPS · Ficção Científica · Sequela · Online

DETALHES

- 149 personagens *multiplayer*, incluindo macacos robôs, veados mutantes e mulheres polícias.
- Modos Story, Arcade, Online e Map Maker.
- 1-16 jogadores online, com 13 mini-jogos.

TOP 5

VIAJANTES NO TEMPO

- Jacques Blanc
- Sam Beckett
- Tidus
- Marty McFly
- Príncipe da Pérsia

CORTEZ, ACERTA O CALENDÁRIO!

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

RECEITA

40% Disparar
25% Motion sickness
25% Esfregar os olhos
05% Conduzir veículos
05% Trocar de armas

CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?
"É possível viajar no tempo? Segundo Einstein, na Teoria da Relatividade, basta andar mais rápido do que a velocidade da luz."

O melhor FPS da PS2 junta-se à revolução online... Então, porque é que nos sentimos tão sozinhos?

"Enfrentar a verdade é doloroso," cantavam os Pet Shop Boys, que sem saber, estavam a resumir o nosso dilema perante *Future Perfect*. Temos de confessar que reescrevemos este parágrafo umas dez vezes para disfarçar a realidade, dizendo que *Future Perfect* é super imaginativo, obcecado pelos detalhes e emocionalmente restrito. A pura e dolorosa verdade é que *Future Perfect* foi soberbamente criado, mas é um pouco desapontante. Digamos que, apesar de tentar desesperadamente corrigir as suas faltas, *Future Perfect* não é o jogo que conhecíamos e adorávamos.

O mais curioso é que em muitos aspectos é melhor. A narrativa "engasgada" foi substituída por um enredo coerente. Agora jogamos com o protagonista, Cortez, do princípio ao fim do jogo, em vez de andar a saltar de corpo para corpo à velocidade da luz. Finalmente a produtora incluiu um modo online que suporta até 16 pessoas e no lugar do desconjuntado Map Maker colocou um novo modelo flexível ainda que às vezes seja de difícil compreensão. Além disso, os gráficos são os mais nítidos da série, com alguns efeitos de desafiar a tecnologia, como a luz a incidir nos zombies de Haunted Mansion. A banda sonora é assombrosa e atmosférica. As personagens parecem menos estilizadas. As armas são originais e muito reactivas. Só que, não sabemos bem como, nada disso ajuda. Porquê? Correndo o risco de parecermos maus, falta-lhe alma.

Não nos interpretem mal, o jogo está muito bem construído. Os níveis a transpirar detalhes, desde as máquinas de fruta e os computadores "emprestados" de *Second Sight*, (também da Free Radical e que nos permitem ler e-mails, controlar câmaras e fazer experiências nos cientistas), até à música de órgão que ecoa quando carregamos no teclado no nível da I Guerra Mundial. O problema do jogo não são os sentimentos, mas como os retribui. Cortez só é capaz de esboçar duas emoções: desenvoltura e raiva. Praticamente não interage de uma forma humana credível com as outras

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Congelar o boneco de neve

■ Há 149 personagens jogáveis para desbloquear e usar no modo *multiplayer*, incluindo várias versões de Cortez, lendas como Tipper, Ash e os macacos ninja, mais um boneco de neve, um dinossauro e um *mech* gigante.

É MELHOR DO QUE O ANTERIOR, MAS NÃO É O JOGO QUE CONHECÍAMOS E ADORÁVAMOS.

VOCÊ DECIDE: Apontem à cabeça para uma morte rápida ou usem a pistola silenciada.

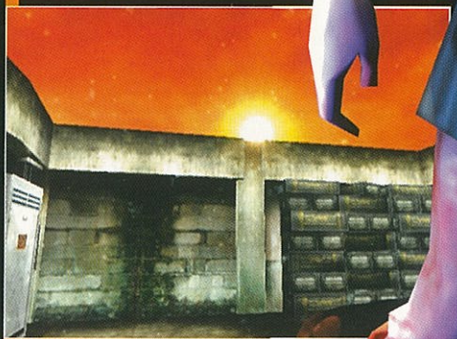
SEM AMIGOS? SEM PROBLEMA!

Não têm amigos para jogar? Os agressivos *bots* da IA do modo Arcade são bons substitutos. Ainda temos o super viciante modo Challenge, os conhecidos Plate Smash, Classic 'Splitters e Behead the Undead, mais novos modos como Bottle Sniping (num disco de néon), comandar um gato robô e electrificar macacos para os fazer dançar. Tudo isto faz um pacote bem recheado. E não nos esqueçamos do Map Maker, com que podemos trocar níveis online. Mesmo assim, é apenas um pormenor que não interessará à maior parte dos jogadores.

NO SUBSOLO: As grutas do Vietnam são perfeitas para confrontos de equipas.

É PARA FACILITAR: Os desafios são um pouco mais fáceis.

MAP MAKER: Melhorado, mas inconsistente.



DAR UMA VOLTINHA: Podem testar os vossos níveis antes de os partilharem online.

CORTEZ MAL INTERAGE COM AS OUTRAS PERSONAGENS. É DIFÍCIL AFEIÇOARMO-NOS A ALGUÉM.

personagens clichés e/ou mecânicas.
Embora lutemos para salvar a humanidade dos maléficos TimeSplitters (o que devia ser por si só uma motivação), não conseguimos simpatizar com ninguém o suficiente para nos preocuparmos.

Tudo é deliberadamente cómico. No nível situado nos anos 60, Harry Tipper recebe uma personalidade que o transforma de invólucro vazio que adorávamos no segundo episódio, para uma personagem com o carisma de um calhau. Quando ele decide usar um vestido, tudo o que podemos fazer é pedir para saltar o nível, para não o prender a um barril de TNT. *Future Perfect* tem momentos divertidos; o slogan falhado de Cortez "It's time to split" transforma-se numa piada, mas o humor alivia a tensão. Nada parece real ou perigoso, o que se torna mais evidente nos saltos temporais fracturados entre os níveis.

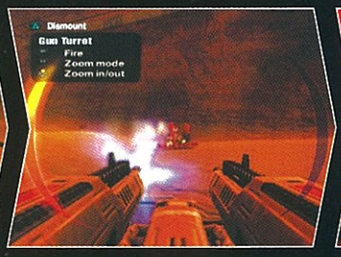
O nosso desapontamento vem do facto de *TimeSplitters 2* ser um dos nossos jogos preferidos de sempre. Para nós, como para outros veteranos na série, os pormenores que conhecemos e adoramos (a vivacidade, o visual luxuriante e o arsenal extremamente bem equilibrado) simplesmente parecem ser menos fundamentais nesta terceira encarnação. A jogabilidade central mantém-se intacta, o que pode ser interpretado como jogar pelo seguro. Para quem nunca jogou nenhum título da série, há aqui muito material para deslumbramento.

O sistema de apontar ao alvo envergonha as colisões desastradas de, por exemplo, *Fire Warrior*. Se atingirem alguém na mão, a pessoa larga a arma,

A LINHA DO TEMPO

A história explica a origem dos Time Splitters enquanto Cortez tenta recuperar os cristais do tempo, em dez níveis que vão de 1924 a 2401.

2401 TIME TO SPLIT
O jogo começa em 2401, com Cortez a tentar recuperar os cristais do tempo. Lutem com TimeSplitters camuflados e preparem-se para uma frenética sequência com uma arma automática. Mais tarde, jogaremos este nível com outra versão de Cortez sob uma perspectiva diferente.

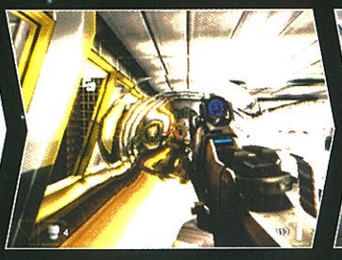


1924 SCOTLAND THE BRAVE
Depois de um entrave inesperado, Cortez recua no tempo para procurar a origem dos TimeSplitters. Junta-se a Captain Ash e usa armas antigas para assaltar o castelo. Há um bom puzzle na prisão e uma batalha de *boss* com um tanque.

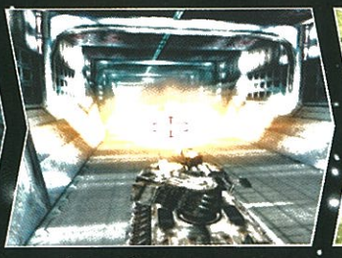
1969 THE RUSSIAN CONNECTION
Depois de descobrir o plano de Crow, Cortez persegue-o através do tempo quando ele se junta ao arqui-inimigo de Harry Tipper, Khallos. Depois de uma secção complicada na base subterrânea, o comboio é uma delícia de guiar. Cuidado com o helicóptero.

1994 MANSION OF MADNESS
Cortez junta-se a Jo-Beth para explorar a mansão assombrada onde Crow faz experiências em humanos. Contem com toques de génio como terminais que funcionam, bolas de snooker que servem de projécteis e um passeio num carro de mina.

2052 BREAKING AND ENTERING
Cortez avança no tempo para descobrir a nova sinistra organização de Crow, a Ultranet. Juntam-se com a agente cibernética Amy Chen, atiram granadas e usam armas "suculentas" para despachar hordas de seguranças.



2243 MACHINE WARS
No futuro distante a humanidade luta contra as máquinas, numa cena inspirada em *Exterminador Implacável*. Cortez guia um tanque e comanda a sua arma e ainda um *mech* de 30 metros. Acaba por se aliar ao *bot* de combate R-110 para se infiltrar na base de Crow.



mas se acertarem no sítio mais sensível de todos, o coitado cai ao chão lentamente, agarrando-se ao seu "abono de família". A acção nunca abranda, como em *Killzone*, e a interacção não tem paralelo. Metralhem as paredes e até podem escrever o vosso nome com balas. Façam caixas explodir e elas salpicam. Atirem a barris de combustível e eles derramam líquido, a que, obviamente, podem atear fogo para provocar uma reacção em cadeia. Usem a luva de gravidade para fazer levitar bolas de snooker da mesa e usem-nas como projécteis. Enfim, já perceberam. Com uma detecção de colisão altamente precisa, um arsenal organizado hierarquicamente e um ritmo alucinante, *Future Perfect* continua a ser a maior e melhor experiência *multiplayer*. Tudo no jogo está tão bem calibrado e afinado que os Deathmatches são um verdadeiro teste de habilidade e não uma mera corrida para arrebatar as melhores armas ou para se regenerar na posição certa.

Os níveis *single player* são variados. A secção de abertura é um clássico guia ao estilo da EA, com enormes instruções no ecrã e perigos mínimos. A única ameaça vem do design dos níveis imprecisos em que podemos estar a lutar contra monstros que se regeneram infinitamente sem nos apercebermos de que a saída é já ali ao virar da esquina.

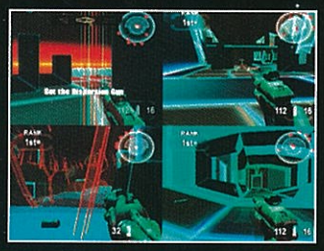
O nível de Harry Tipper sofre de um design irregular, com uma secção expansiva no exterior que incentiva o uso de acção furtiva mas raramente nos pune por irrompermos de metralhadora na mão. Comparemos esta secção com o difícil mas

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Igual mas melhor

- 20 armas, incluindo Harpoon Gun, Gravity Gun, Minigun, Future Rocket Launcher, Soviet Rifle e Ghost Gun.
- Controlem veículos como tanques, jipes e *buggies* e ainda secções de tiroteios com incompatibilidade temporal.

REGRESSO AO PASSADO: O cientista é o vilão Crow enquanto jovem.



ONDE ESTOU?: Personagens maiores não têm tanta piada na terra de ninguém.

MULTIPLAYER? O GÉNIO REDENTOR. A TENSÃO NÃO PÁRA DE SUBIR.

altamente compensador nível furtivo Tokyo de *TimeSplitters 2*. Há uma parte inútil em que fazemos de *sniper* e protegemos Tipper, mas os inimigos são tão fáceis de ver e os disparos são tão fraquinhos que não se sente qualquer tensão. O nível Machine Wars apresenta-nos vários tanques mas, mais uma vez, estas secções são demasiado curtas, pouco estimulantes e algo periféricas. Os veículos só ganham vida no modo Co-op onde, juntamente com um companheiro, partilhamos o volante e a arma.

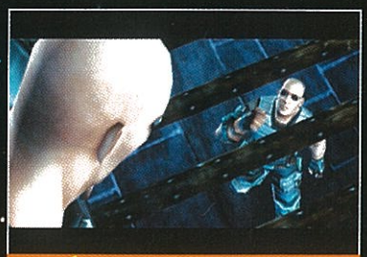
Pelo contrário, o nível Mansion of Madness é dotado de um ritmo perfeito. Os trinados dos violinos atormentam-nos os ouvidos, enquanto a chuva salpica o ecrã. Tanto estamos a queimar espectros esvoaçantes, como no minuto seguinte decapitamos vagas de zombies com um taco de basebol ou usamos computadores para transformar cientistas em macacos electrificados para depois dispararmos arpões a mutantes de 30 metros. É *TimeSplitters* no seu melhor: variado, imparável e engenhoso; a saltar sem esforço de cenas de manipulação de minúsculos objectos para épicas batalhas de *bosses* e depois para corridas contra o tempo. O nível Scotland the Brave vai fazer as delícias dos fãs de TimeSplitters 2 – uma lição de destreza, agilidade mental e exploração, enquanto as granadas do tempo do nível You Genius, U-Genix agitam a nossa placidez com um estrondo brutal.

Multiplayer? O génio redentor. Um membro da equipa estava a gabar-se alegremente quando se depara com outro, vestido como uma luva gigante com paus de fósforos nos sítios das mãos, e trocam disparos na terra de ninguém. Serpenteamos por entre formações rochosas e dar um tiro no meio dos olhos do inimigo enquanto a *flare gun* recarrega calmamente, com a tensão sempre a subir.

Além da grande variedade de modos de jogo – desde Vampire ao Bag Tag por turnos e o delicioso Monkey Assistant (em que o jogador mais fraco é apetrechado com um bando de macacos) – podemos jogar com um máximo de 16 jogadores online.

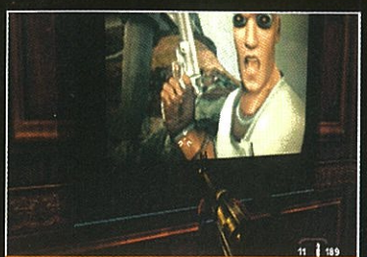
PARADOXO TEMPORAL

Tal como em *Regresso ao Futuro*, Cortez encontra-se consigo próprio, quando salta por buracos temporais para receber ajuda de versões passadas e futuras do seu "eu". As partes complicadas são resolvidas nas *cutscenes*, mas há alguns pormenores interessantes, como um Cortez do futuro que aparece numa grelha de ventilação por cima de nós para nos passar uma chave que serve para abrir a porta em frente, só para recebermos uma chave aparentemente inútil mais tarde, até chegarmos à grelha e darmos de caras com o nosso eu lá em baixo. Bingo. Numa batalha de *bosses*, lutamos ao lado de várias versões da nossa pessoa, agindo por turnos para resolver puzzles e para defender... nós.



PARA TRÁS E PARA A FRENTE: Podem passar a chave que receberam antes numa *cutscene*.

PROTEGER O MESTRE: Jogam esta parte duas vezes: com a Ghost Gun e como guarda-costas de Cortez.



VIAJANTE NO TEMPO: O inimigo analisa imagens das vossas aventuras anteriores.

TAREFAS REPARTIDAS: No modo Story cooperativo, um jogador dispara e o outro conduz.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Nível Playing Field

- Dez níveis entre 1914 e 2401, incluindo o inspirado Mansion of Madness de *Resident Evil*, Machine Wars e You Genius, U-Genix, um tributo a *Perfect Dark*, da N64.
- Map Maker melhorado que nos permite criar níveis do modo Story temáticos e veículos que podem ser trocados online.

COM AMIGOS DESTES...

Em cada nível Cortez tem a companhia de companheiros da IA, incluindo repetentes como Harry Tipper, Captain Ash e Amy Chen. A sua principal função é proporcionar um lado cómico ao jogo, e só raramente somos chamados a protegê-los, pois a IA é perfeitamente capaz de tomar conta de si. Nas poucas ocasiões em que temos de confiar neles para abrir portas, eles deixam-se ficar para trás ou falham, o que é frustrante. Os melhores são Jo-Beth e o robô R-110.

SÓSIAS: Amy é parecida com Joanna Dark de *Perfect Dark*, um jogo da N64 em que a equipa da Free Radical trabalhou.

UM CHATO: Harry é irritante, o que é pena.

LINDO MENINO: É assim que o robô R-110 abre portas.

GATINHO: O vidante desafio Cat Driving podem tornar-se um clássico de culto.

COBAIAS: Usem as barras nas experiências com os cientistas presos.

O modo online é praticamente igual ao modo Story, o que é um feito notável. Jogos com equipas de oito contra oito ou Fortress (em que tomamos a base inimiga passo a passo usando explosivos na muralha, descodificamos códigos para abrir portas e perseguimos prisioneiros apesar da sua defesa ininterrupta) são ricos em tácticas e apimentados por investidas temerárias e formações complexas.

É no *multiplayer* que o elemento humano vem ao de cima; os gritos de alegria, o reclamar das vitórias, os enganos, a sorte e a conversa fiada, ou seja, a alma que eleva *TimeSplitters* à perfeição. As componentes cirurgicamente precisas do jogo (a pontaria, o movimento e os *reloads* em fracções de segundos) já não são tarefas mecânicas e lógicas, mas sim inventivas, connosco a tentar superar os muitos inimigos num campo de batalha.

Então, porque é que leva uma pontuação mais baixa do que *TimeSplitters 2* (95)? Porque parece-nos menos frustrante, único, obscuro e, infelizmente, memorável do que os seus antecessores. O modo a solo é um passeio para os veteranos, o que é uma pena, porque o jogo permite fazer uso de uma precisão microscópica, mas nunca a exige. O nível de dificuldade predefinido torna a experiência dormente e alivia a tensão de ter de decidir entre ser um *sniper* e dar um tiro na cabeça do inimigo ou passar a correr por três para agarrar um *health pack* fundamental para o nosso último suspiro de energia.

Future Perfect é uma caixa de ferramentas de componentes de precisão, traída por uma falta de emoção e uma suave dificuldade. Moral da história: os grandes jogos fazem-se de emoção e de luta. Ou melhor, parecem-se com a vida real. *Future Perfect* é uma magnífica criação do melhor que se faz em videojogos, mas sem o calor do contacto em *multiplayer*, quase se conseguem ver os zeros e uns a correr por trás numa harmonia binária fria e sem alma. Mas isso somos nós que nunca escondemos a paixão por esta série...

MENOS FRUSTRANTE E, INFELIZMENTE, MEMORÁVEL DO QUE OS SEUS ANTECESSORES.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE	GRÁFICOS	ÁUDIO
+ Pontaria certeira e movimentos fluidos. – IA por vezes estranha e design dos níveis.	+ Cirúrgicos, exuberantes e rápidos. – Podem ser demasiado limpos e angulares.	+ Música adequada e bons efeitos. – As vozes conseguem irritar.

LONGEVIDADE

Quinze horas no modo Story, semanas se tiverem paciência para enfrentar os desafios de ouro e meses se jogarem com amigos.

MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... KILLZONE

É PIOR QUE... TIMESPLITTERS 2

Previsivelmente cómico e pouco desafiante para ser um clássico, mas um dos jogos *multiplayer* essenciais da PS2 e a melhor razão para ter online.

90

RÓTULO

INFO
Produtora: Crystal Dynamics
Editora: Eidos
Jogadores: 1-16
Cartão de Memória: 86 KB
Widescreen: Sim
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Fácil · Original · Acção · Guerra

DETALHES
- 16 níveis.
- Cinco super-poderes futuristas.
- Campanha *single player* e um enorme modo *multiplayer* para 2-16 jogadores online.

TOP 5 PODERES
- Telecinesia
- Invisibilidade
- Lançar relâmpagos
- Bullet Time
- Dobrar colheres

PSM2 MEDALHA PRATA

NÃO TE METAS COMIGO, EU TENHO SUPER-PODERES!

PROJECT:

Este é o Inverno do nosso descontentamento, o que não é bom para um dos jogos mais aguardados da Primavera.

NO AUGE

Um briefing é interrompido por helicópteros de ataque a passar e robôs a abrir a porta aos pontapés.

UM RIVAL À ALTURA DE JC DENTON.

ATRASADO: Alvin, o perverso soldado Republic que apareceu tarde à emboscada.

Digam não aos super-poderes. São tentadores, é certo. Abrandar o tempo... Ver através das paredes... Talvez até manipular a luz à vossa volta de modo a ficarem com uma aura que se vê a milhas de distância e mesmo assim ficar invisível. Quem seria capaz de recusar estes poderes? O problema é que as probabilidades de entrarem sorrateiramente no balneário das senhoras ou ficar na cama mais uma hora todas as manhãs são precisamente zero. O destino nunca está do nosso lado. Não, os super-poderes só trazem conspirações, explosões e morte até à nossa porta numa base regular. Super-poderes significam sarilhos.

Mas no caso de *Project: Snowblind*, é ainda mais do que habitual. *Snowblind* foi inicialmente concebido como uma adaptação de *Deus Ex* (com o nome de código "*Clan Wars*") e os veteranos que serviram na UNATCO vão achar

RECEITA

60% Acção desenfreada
30% Atormentar inimigos com Bullet Time
10% Guiar e controlar robôs

PONTO.COM

www.projectsnowblind.com
O site oficial de *Snowblind* para a comunidade online. Jogos, downloads, o habitual de que os fãs gostam.

CEGO PELA NEVE: Trespassem-nos com electricidade ou armas EMP.

SNOWBLIND

tudo muito familiar. O mundo do jogo é praticamente a mesma distopia num futuro próximo de sonhos desfeitos e pobreza para quem não venda armas ou tubagens de néon. Os terroristas enfrentam super soldados criados pelo governo pelo meio da bio-engenharia contra backgrounds negros de traição e decadência urbana.

A grande diferença é que enquanto *Deus Ex* era um *shooter* com elementos de RPG, *Snowblind* é um FPS puramente de acção. Do vídeo de introdução para a frente o jogo exibe orgulhosamente as aspirações e inspirações que tem na manga, mergulhando-nos imediatamente num gigantesco tiroteio em que nós e uma equipa de "fazedores do bem" lutamos contra tudo, desde helicópteros de ataque a robôs cuspidores de plasma, saltando sem esforço de bateria fixa para ataques com granadas de choque numa torrente infindável de inimigos protegidos com coletes. Mesmo assim, só depois disto é que a acção começa a abrir. O percurso ao longo dos níveis é praticamente linear, mas a forma como abordamos cada situação depende somente de nós.

Por exemplo, um dos primeiros e divertidos níveis decorre num parque de estacionamento subterrâneo. Podemos atacar em força de pistola, caçadeira ou metralhadora em riste, enfim, o costume, ou então podemos optar por manter pressionado o L1 e abrir o que, mais do que um arsenal, é uma caixa de brinquedos de um psicopata. Roubar um carro e atropelar inimigos? Mudar para câmara lenta, atacar a arma fixa na parte de trás, expulsar o seu artilheiro ao soco e espalhar uma saraivada de balas pela sala? Perfurar um robô que passa com o Icepick, mudar para a sua perspectiva e passear-se impunemente munido de plasma e explosivos? Atirar granadas? Plantar minas e atrair os inimigos para elas?

SOMOS UMA MÁQUINA LETAL IMPARÁVEL.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Que tal um Autosave?

- *Snowblind* só permite gravar em determinadas salas de cada nível e se falharmos obriga-nos a repetir enormes secções. Podemos apanhar Nanoboosts que, na hora da morte, nos dão saúde e poderes no máximo.

ROBÔ ROUBADO

Fazer *hack* a um robô dá sempre jeito. Se eles explodirem, é menos um obstáculo com que temos de nos preocupar. Mas encontrar os inimigos no meio da névoa vermelha que surge no ecrã pode ser difícil e raramente é possível avançar muito antes de voltarmos ao nosso frágil corpo humano.

VISÃO RUBRA: Os inimigos percebem que nos apoderámos de um dos seus robôs e não poupam munições para nos expulsar.

É POSSÍVEL CHEGAR AO FIM DE SNOWBLIND DE UMA ASSENTADA.

MAGIA E BARAFUNDA

Os nossos poderes são previsíveis, mas fortes. Ao todo temos cinco, cada um atribuído em pontos estratégicos do jogo. Uma das facetas mais engraçadas da história é o facto de toda a gente parecer ter inveja deles, principalmente perto do fim, em que propomos ataques suicidas a redutos inimigos usando o incrível poder da ciência enquanto os nossos colegas estão a pensar mais em render-se. Felizmente os nossos camaradas são tão bons a lutar como a dar-nos graxa.

CAPA DE INVISIBILIDADE: O efeito preferido de todos, que também verão em alguns inimigos.

PROTECÇÃO BALÍSTICA: Altamente poderosa, só não vos protege de uma saraivada de insultos.

CARGA ELÉCTRICA: Uma nuvem de morte azul capaz de dar ao pior dos bandidos um choque devastador.

Activar o nosso escudo de energia e passar calmamente, parando apenas para lhes mostrar um gesto obsceno? Tudo é possível.

A quantidade de *gadgets* à nossa disposição é astronómica; o que muitos *shooters* reservam até ao fim, *Snowblind* espalha como se fosse papelinhos de Carnaval. Nunca ficamos sem munição, ou pelo menos, sem nada para arreliar seriamente os inimigos, e uma torrente constante de ajudas bioeléctricas mantém as nossas capacidades sobre-humanas a funcionar.
Mas aqui é que reside o problema. O maior desafio que *Project: Snowblind* apresenta não é ser destemido e passar por tudo como se fôssemos um Super-Homem electrónico. Podemos manter o nosso escudo à prova de bala do princípio ao fim do jogo, e embora os primeiros níveis nos dêem muitas razões para não o fazer – a satisfação de limpar uma sala antes que os inimigos consigam fazer soar o alarme é confortante, tal como entrar na sala passando pelos guardas – as secções mais adiantadas estão tão atulhadas de guardas, *bots* de segurança, armas fixas e toda a espécie de objectos metálicos letais que tentar qualquer coisa parece ser inútil.

Com ou sem este God Mode, os nossos poderes dão-nos o estatuto de máquina de matar imparável, mas quando temos *cutscenes* de guardas a passearem-se alegremente pela base, a assobiar, e de repente dobram uma esquina e dão de caras com o cano da nossa caçadeira em câmara lenta, a sensação de Exterminador Implacável começa a desvanecer-se. Os inimigos caem facilmente aos nossos pés e até os *bosses* mais imponentes são abatidos como se fossem caniches.

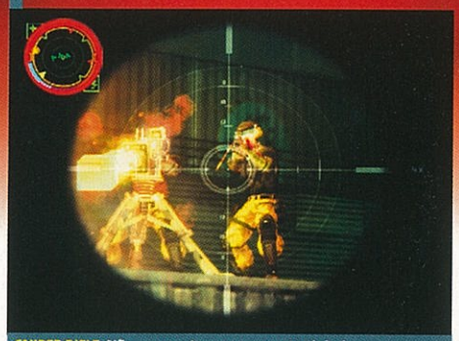
É possível chegar ao fim da campanha *single player* de *Snowblind* de uma assentada. E embora haja aqui e ali momentos de verdadeira tensão, só nos últimos níveis é que o jogo se torna desafiante, em que as vagas de inimigos podem perfurar o nosso escudo como uma faca corta manteiga derretida, e os que são fáceis de eliminar estão constantemente rodeados de robôs enormes. Esqueçam a sensação de espanto por o jogo vos

ERA SÓ ISTO?: Pena ser tão fácil como parece.

É SÓ SHOW-OFF: A voar ou a fritar, os inimigos adoram morrer com estrondo.

BRINQUEDOS DE UM PSICOPATA

Além de armas e poderes, dispomos de todo o tipo de objectos com que nos entreter, incluindo uma Kicker Gun que empurra e puxa objectos de um lado para o outro, Riot Shields defensivos, Spiderbots e o Icepick, que nos põe ao comando de robôs gigantes e mortais. Todos têm modos de fogo alternativos, dando lugar a muitas e variadas opções.



SNIPER RIFLE: Não percam tempo com certos inimigos; concentrem o fogo nos mais difíceis.

ROCKET LAUNCHER: Guiado ou directo, é sempre eficaz.

CARBINE: Durmam com ela, atirem granadas com ela.

RAIL LASER: Dispara através das paredes, embora o mesmo possa ser dito de outras armas... E provoca explosões!

GUERRAS DE CLÃS: Sem o bendito Bullet Time, as horas arrastam-se.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Loucura Multiplayer

■ A componente online oferece-nos um sistema de classes para derrotar a concorrência, além de modos que vão desde o habitual Capture the Flag, em que dois jogadores podem trabalhar em conjunto; um guia o veículo (seja um tanque ou um *buggy*) e o outro controla as armas. Até há jogos em que as duas equipas têm de fazer *hack* para destrancar portas.

dar aquelas armas todas ao princípio. Vêm mais do que a tempo. Quando chegamos a uma parte em que parece mesmo que estamos à beira de deslindar o verdadeiro plano dos vilões, é o fim do jogo. Os excelentes primeiros níveis dão lugar a um bunker desinteresante em que usar o escudo protector se torna instintivo, só para sairmos dali antes que o cérebro estoire, e voltarmos à guerra urbana. Depois... nada. Desapontante? Podem crer que sim.

Embora a história em si não seja nada de especial, a sua execução é soberba, o que é realmente uma pena. O argumento é excelente, desde as *cutscenes* iniciais em que os cientistas responsáveis por encaixar os nossos implantes se esquecem de como activar o escudo à prova de balas, até cenas em que a nossa equipa, não se limitando a investir para uma morte certa e correr a salvar-nos, repreendem a nossa personagem alimentada a super poderes por sonhar com um plano mal alinhavado para salvar o mundo de que só um tipo capaz de se tornar invulnerável espontaneamente seria capaz de se safar. Resulta. E bem. Se ao menos durasse o jogo todo...

Snowblind é um bom jogo, mas que parece mais a base para um excelente jogo, reduzindo-se misteriosamente ao tamanho do seu protagonista super-poderoso e a uma campanha *single player* minúscula. É verdade que ainda há a componente *multiplayer*, mas sem uma opção em ecrã dividido é pouco provável que o jogo dure mais do que um fim-de-semana.

Há ainda bastantes modos online, mas em termos de originalidade e quantidade, até estes são superados pelos de *TimeSplitters: Future Perfect*. Feitas as contas, o maior feito de *Snowblind* nada tem a ver com armas pesadas ou efeitos visuais vistosos, mas sim arrancar a derrota às garras do sucesso, para depois desaparecer na noite fria e escura.

SNOWBLIND ARRANCA A DERROTA ÀS GARRAS DO SUCESSO.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Percorrer corredores numa onda explosiva.
− Modo *single player* demasiado fácil e curto.

GRÁFICOS
+ Excelentes vídeos. Áreas intricadas.
− Familiares, os mesmos inimigos.

ÁUDIO
+ Excelentes vozes e sons de armas.
− Música repetitiva e alertas irritantes.

LONGEVIDADE
Potencialmente maior se jogarem sempre em câmara lenta, mas em modo *single player* acaba num instante.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... GOLDENEYE: ROGUE AGENT

É PIOR QUE... TIMESPLITTERS: FP

O modo *single player* é muito divertido, mas só no *multiplayer* é que verão o vosso dinheiro recompensado. E tem um aspecto fabuloso...

83

RÓTULO

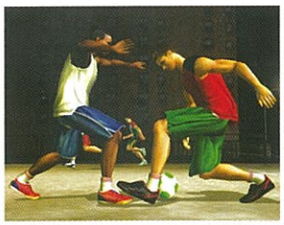
INFO
Produtora: EA BIG
Editora: EA
Jogadores: 4
Cartão de Memória: 248 KB
Widescreen: Sim
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

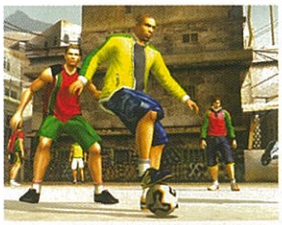
GAMEFAX

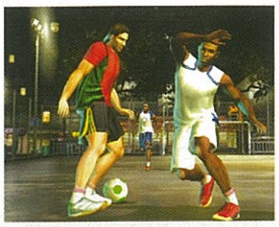
DETALHES
- Muitos jogadores licenciados, até portugueses.
- Movimentos especiais, como fintas e remates acrobáticos.
- Um editor de personagens para configurar tudo, até os símbolos da equipa.

TOP 5 TECNICISTAS
- Cristiano Ronaldo
- Ronaldinho Gaúcho
- Figo
- Zidane
- Quaresma

RECEITA
60% Fintas de partir os rins.
20% Personalizar os jogadores com a cor da nossa equipa.
20% Frustração por falhar um Gamebreaker.







MÁGICO: Deco prepara mais uma finta espectacular.

ANDA CÁ: Cristiano Ronaldo até tem tempo para provocar os adversários.

PSM2 MEDALHA BRONZE

LUSITANA PAIXÃO

Graças ao excelente editor de personagens, é possível personalizar o equipamento dos elementos da nossa equipa, de modo a condizer com a nossa equipa do coração. Até existem símbolos adequados para os três grandes.

LEÃO: Escolham o verde e branco como esquema de cores e têm um jogador de rua do SCP. Não pode faltar a cabeça do leão.

GLORIOSO: Todo à Benfica, com a águia bem agressiva.

FCP: Têm um dragão cheio de estilo para símbolo do Porto.

O VERDADEIRO FUTEBOL ESPECTÁCULO É AQUI.

FIFA STREET

As fintas de Cristiano Ronaldo e a magia de Deco na estreia do futebol na série *Street*.

NO AUGE

Passar a bola por entre as pernas de um adversário e vê-lo a torcer o corpo sem poder fazer nada, e depois rematar para golo. Excelente.

Para os viciados em futebol como nós, a perspectiva de um jogo que rasga o livro das regras, apaga as linhas do campo e investe forte no espectáculo, tem sido motivo de muita curiosidade. E então se pensarmos que esse mesmo título é fruto das mãos competentes da EA Big, a curiosidade dá lugar à ansiedade. Felizmente, e ao contrário de muitos títulos que despertam semelhantes emoções, o resultado final não desilude. Ainda não oferece o brilhantismo de *NBA Street V3*, mas fica a certeza de que este é o começo de uma excelente série de jogos da famosa linha alternativa de desporto da EA.

FIFA Street convida-nos a participar em jogos de quatro para quatro contras as maiores vedetas do futebol. Num esquema parecido com os demais jogos *Street*, há que começar de forma modesta para, após cada vitória, melhorar as características do nosso jogador (excelente editor de personagens, como se esperava), adquirir caras novas para a equipa e aumentar a reputação da nossa formação de estrelas.

É esta a premissa básica do modo principal Rule the Streets. É aqui que o futebol espectáculo tem início. Após construirmos uma personagem aspirante a craque da bola, há que escolher os restantes elementos da equipa. É claro que as verdadeiras vedetas só mais tarde estão disponíveis, por isso vamos ter de nos contentar com uma lista restrita de jogadores para as várias posições e com as mais variadas características.

Montada a nossa formação, partimos à conquista da glória ao longo de uma dezena de localizações espalhadas pelo mundo inteiro. Também as opções são limitadas de início, com um esquema de progressão estimulante como é hábito nos jogos da linha *Street*. Em cada país temos direito a três opções. O Kick About resume-se a partidas em que a primeira equipa a chegar aos cinco golos sagra-se vencedora. Como recompensa ganhamos Skill Bills (SB) e Reputation Bills (RB). Como já devem estar a adivinhar, a importância de ambas é vital para progredir no jogo. As SB permitem melhorar as cinco características da nossa personagem (velocidade, fintas, carrinhos, poder de remate e precisão de remate), aceder a novos jogadores e pagar a admissão nos importantes torneios locais. Já as RB permitem aumentar a reputação da nossa equipa. Sem surpresas, mas este aspecto ganha mais importância se tivermos em conta que a participação nos torneios requer um determinado valor da reputação da equipa. Isto pode levar o seu tempo, mas assim que

CONVERSA FIADA

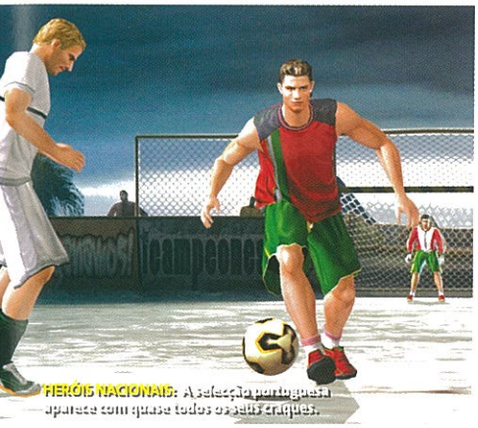
O que dizer quando se está com os copos?
"Durante uma peladinha o Luís estava à baliza e alguém gritou "Sai-te". Ele simplesmente...saiu da baliza e de campo, deixando o adversário marcar."

OLHOS TROCADOS: Este tipo de branco está prestes a ficar com os rins todos partidos.

CROMOS DA BOLA

A lista de vedetas do futebol parece inesgotável. Pensem em qualquer jogador que gostariam de ter na vossa equipa e é bem provável que ele surja inevitavelmente (à excepção de Figo e Rui Costa, o que é uma pena). Mas para os recrutarem têm de ter os SB ou a reputação necessária, para depois os poderem defrontar no campo. Se vencerem, o craque desejado passa a fazer parte do vosso plantel. Imaginem lá quem é que nós adquirimos...

PUTO MARAVILHA: Se querem que o Cristiano Ronaldo se junte à vossa equipa, vão ter que o vencer em campo.



HERÓIS NACIONAIS: A selecção portuguesa aparece com quase todos os seus craques.

APRESENTA-SE MUITO SÓLIDO PARA PRIMEIRA TENTATIVA.

começamos a recrutar novas estrelas na opção Upgrade Squad, o trabalho fica facilitado. E esta é capaz de ser a fraqueza de *FIFA Street*.

A verdade é que esta mecânica acaba por revelar algumas limitações a médio prazo. Assim que conseguimos adquirir jogadores de renome para a nossa equipa, conseguindo assim uma reputação acima da média, ganhamos acesso quase imediato aos torneios, denominados Rule the Street. Estes consistem num conjunto de três jogos cronometrados a eliminar. O problema é que por vezes desbloqueamos uma nova localização e nem nos damos ao trabalho de fazer umas partidas no Kick About, pois passamos de imediato para o torneio. Uma maior variedade de objectivos e modos de jogo seria mais estimulante.

Mas seja como for, *FIFA Street* apresenta-se bastante sólido para primeira tentativa.
A jogabilidade é bastante boa. O analógico direito serve para efectuar os mais variados truques e se pressionarmos o L1 ainda temos direito a mais uns quantos. Também é verdade que acabamos por usar muitas vezes a mesma finta, mas existem vários movimentos e todos eles funcionam impecavelmente. As trocas de bola também contribuem para o espectáculo. Se carregarmos no ▢ antes de a bola chegar aos jogadores, estes vão passando a redondinha entre si sem a deixar cair. Quando um deles estiver bem posicionado, a melhor solução é fazer um passe rasteiro com o ⊗ e o remate (◎) antes de receber a bola. Esta é a melhor garantia de um pontapé de primeira para bater o guardião adversário.

Já que falamos em remates, convém alertar para o facto de o jogo obrigar a direccionar bem os mesmos. Como as balizas são mais pequenas do que o normal (e os guarda-redes estão sempre atentos), convém não atirar para o lado que se está virado. Existe uma pequena baliza na parte inferior do ecrã que serve de referência. É útil, mas ao fim de algum tempo já o vão fazer instintivamente.

Acabamos como começámos. Apesar de ainda não ter um estatuto de qualidade como o de *NBA Street*, o novo *FIFA* não desilude. É um jogo a que se volta com gosto, nem que seja para fazer umas partidas com a selecção nacional.
Contra um amigo é bastante divertido e dá azo a algumas tiradas de gozo quando um dos seus jogadores fica pregado ao chão a olhar, enquanto lhe trocamos os olhos com uma finta do Cristiano Ronaldo. E como é um produto EA, contem com um lote de jogadores licenciados verdadeiramente surpreendente. Ficámos bem agradados e achamos que vale a pena um pouco de dedicação para que o jogo revele o seu potencial.
Esperemos que seja o início de uma bela amizade.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ As fintas e as jogadas são uma delícia.
– Mas acabamos por usar os mesmos movimentos.

GRÁFICOS
+ Jogadores bastante parecidos com os reais.
– Os campos não têm muita animação.

ÁUDIO
+ Comentários divertidos...
– ...mas que podem achar repetitivos. A música não agradará a todos.

LONGEVIDADE
Apesar de poder tornar-se repetitivo, é um jogo a que se volta com agrado e em que vale a pena investir algum tempo. E tem *multiplayer*.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
URBAN FREESTYLE SOCCER

É PIOR QUE...
PRO EVO 4

É um começo auspicioso numa das mais aclamadas séries de desporto. É futebol espectáculo que vale a pena experimentar, mesmo se a mecânica acabe por se repetir.

79

RÓTULO

INFO
Produtora: Yukes
Editora: Konami
Jogadores: 1-2
Cartão de Memória: 86 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Sim
Som Surround: Não

NÚMERO 1
Momento de loucura em que levantámos o som no modo Gallery para partilharmos com todos os presentes na redacção os "sons sexuais", o que nos valeu vários olhares de soslaio.

TOP 5 JOGOS SEXY
- Este
- *Leisure Suit Larry*
- *Playboy: The Mansion*
- Naked Twister
- Strip Ker-plunk

GAMEFAX
Beat 'em up
Exclusivo PS2
Picante
Violento

DETALHES
- 12 lutadoras.
- Lutem com mulheres num gigante banho de lama.
- Modo Gallery para explorar todas as arestas.
- Não tão bom como a realidade.

VEJAM O VÍDEO NO DVD
DVD VIDEO

A GUERRA DAS ROSAS.

RAINHA DA POP: Esta lutadora faz uma coreografia tipo Britney.

CORAR DE VERGONHA: Humilhem a adversária e o ecrã fica vermelho.

LUTAS NA LAMA

Nenhum jogo de *wrestling* com mulheres estaria completo sem a tradicional luta na lama. Cada visita à arena de lama deixa o corpo da nossa personagem a pingar água suja. Até tem uma prancha de onde podemos dar saltos mortais de desafiar a morte e mergulhar a cabeça da adversária na lama. Esperem lá, aquilo não é lama! É... *Nesquik*?

DIVAS DA LAMA: Alguém vai ter um banho de lama de que nunca mais se irá esquecer. A posição é que é um pouco estranha...

RUMBLE ROSES

Preparem-se para ver a maior e mais gratuita dose de pele à mostra que alguma vez agraciou a PS2. Será um amor para durar? Talvez não.

TUDO SUJO: Vejam o aspecto da lama. Lindo.

"DEVIA TER COMPRADO UM TOP MAIOR.": Giro? Sim. Inútil. Sem dúvida.

VIOLENTO: Os movimentos de submissão permitem dobrar certas partes do corpo.

DE REPENTE VIMOS AS PERNAS DA VÍTIMA A SEREM ESTICADAS.

Confessem lá, caros leitores, já viram com muita atenção as imagens que acompanham esta análise, certo? De certeza que regalaram os olhos nestas meninas de pele pixelizada à mostra e já não vos interessa minimamente o que temos para dizer sobre *Rumble Roses*. Acertámos? Tão marotos que são os nossos leitores... Para falar verdade, até podíamos desviar completamente o assunto e falar de um botão especial que descobrimos na PS2 e que a transforma instantaneamente numa PS3 que vocês nem sequer levantariam o sobrolho, certo? OK, quando conseguirem tirar os olhos das imagens, nós continuamos.

Já está? Não era sem tempo. Então, o que se pode esperar deste jogo de luta protagonizado por senhoras? Para começar, podem contar com combates ao estilo de *Smackdown*, uma vez que o jogo foi desenvolvido pela mesma equipa que criou a série *WWE* para a THQ. Mas parece que os rapazes da Yukes usaram esta oportunidade para libertar alguma frustração sexual, em vez de nos agraciarem com um *beat 'em up* de qualidade.

Antes de mais, o que é que *Rumble Roses* faz bem? Tem um aspecto fabuloso. Os gráficos exibem a alta qualidade a que nos habituou a equipa responsável pelos lutadores assustadoramente realistas de *Smackdown*. E os controlos são simples: pressionem Ⓐ para agarrar e ⊡ para dar um soco na adversária. No entanto, embora não se veja uma única grama de celulite nem de qualquer espécie de matéria adiposa em nenhuma das senhoras, os seus movimentos são pesados, o que significa que lhes podemos aplicar os golpes que quisermos que o resultado terá sempre um bom impacto. Além de estar dotada dos movimentos Lethal e Killer (L1) para deixar a adversária K.O., cada lutadora dispõe de uma selecção de manobras que farão as delícias das mentes mais retorcidas. Por exemplo, se executarmos um movimento tipo Backdrop que deixe o traseiro da adversária à vista, ela ficará embaraçada – a deixa perfeita para continuar com um movimento Humiliation (L2).

NO AUGE

Carregar no L1 para fazer zoom e ver uma miúda sexy pixelizada a abrir as pernocas. Têm razão, andamos a sair pouco ultimamente...

PERGUNTA

Que actriz que dá voz a uma das lutadoras teve um pequeno papel no filme *O Amor é um Lugar Estranho*, com Bill Murray e Scarlett Johansson?

RECEITA

25% Seios a abanar.
25% Fazer as senhoras grunhirem com sensualidade.
25% Atrapalhar-se com uma pugilista seminua na lama.
25% Explorar todas as curvas das senhoras.

PRESPOSTA

Lisle Wilkerson, que dá voz a Makoto. No filme fez de "mulher de negócios sexy", segundo o site de cinema www.imdb.com.

NÃO SE FAZ!: As manobras aéreas são devastadoras.

UM SAPO?: Pensavam que não podia ser mais estranho?

FALTA VARIEDADE. NÃO É MAIS DO QUE SEIOS POLIGONAIS A ABANAR.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Amiga ou inimiga?

■ Cada personagem tem um lado bom e um mau, mas a única forma de os desbloquear é completar o modo de história com todas, o que é uma chatice. Também podemos desbloquear a misteriosa 'Lady X'.

PLANTAR UMA ROSA: A forma mais fácil de pôr a adversária K.O.

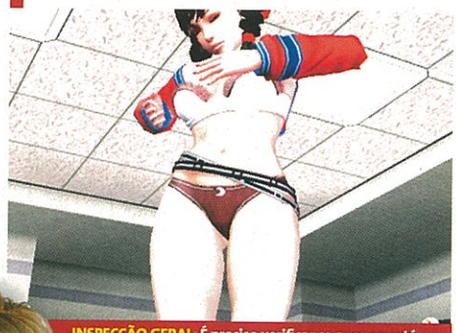
SEMPRE NA MODA: Podem escolher os fatos que vão vestir.

OLHOS DE VOYEUR

Se pensavam que *Rumble Roses* não podia descer mais baixo, vejam este modo Gallery. Com uns ângulos de câmara interessantes e uma respiração ofegante, podem criar uma experiência bem picante. Infelizmente não há solos de saxofone, mas podem vestir a vossa menina com um biquíni e dar-lhe poesia para recitar a arfar.

GINASTICAR: Tudo em nome da boa forma.

RECANTOS: Aquela areia mete-se em todo o lado.



INSPECÇÃO GERAL: É preciso verificar se a roupa está bem antes de entrar no ringue. Seios? Dois. OK.

E estes são muito feios... Ao início um deles parecia um simples golpe de submissão, mas de repente só vimos as pernas da vítima a serem brutalmente esticadas e a deixarem-na numa posição no mínimo embaraçosa.

Um dos elementos do jogo retirado directamente de *Smackdown Vs Raw* é o sistema Vow. Trata-se basicamente de um modo Challenge, em que temos de seguir determinada performance durante um combate. Por exemplo, ganhar sem sair do ringue ou fazer apenas ataques aéreos. O sistema Vow também influencia se a nossa personagem é uma "boa" ou "má" rapariga, mas é um pormenor puramente estético.

E isto é o mais complexo que o jogo consegue atingir. O modo de história é tão profundo como uma piscina insuflável cheia de lama que, coincidência das coincidências, é uma das arenas incluídas. As *cutscenes* são confusas; em vez de nos mostrarem mais lutas no feminino, limitam-se a insistir no facto de o torneio *Rumble Roses* ser apenas uma fachada para negócios sórdidos.

Ou seja, inúteis e sem sentido. Os finais climáticos das histórias de cada personagem são todos iguais: acabamos a enfrentar... esperem lá, é uma miúda ciborgue assustadora que dispara fogo dos pulsos de um ao outro lado da arena! Não admira que os argumentistas não tenham arranjado *cutscenes* mais interessantes, pois passaram o tempo todo a trabalhar neste desfecho genial!

Mas honestamente, se *Rumble Roses* não incluísse miúdas seminuas, o jogo seria um deserto. OK, os combates têm alguma força e ritmo, mas falta-lhes variedade e acabam por não ser mais do que seios poligonais a abanar. *Rumble Roses* destina-se aos solitários que rezam para que um dia Lara Croft ganhe vida e lhes venha bater à porta pedir um pacote de arroz, ou então para os grupos de amigos que voltam a casa depois de uma noite de tentativa de "engate" infrutífera na discoteca (ver caixa Olhos de Voyeur). Provavelmente veremos outra encarnação de *Rumble Roses* no futuro, mas se a produtora não corrigir as falhas e se limitar a dar retoques, a PSM2 publicará uma página cheia de imagens de miúdas em poses provocantes para vocês se babarem. Afinal, o objectivo é esse.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Igual a *Smackdown*, mas com mais seios.
− Poucos movimentos. Repetitivo.

GRÁFICOS
+ As meninas nunca são demais.
− Fraca detecção de colisão.

ÁUDIO
+ A respiração ofegante é pouco realista.
− Rock e *techno* genérico.

LONGEVIDADE
Muitas púgilistas para desbloquear, mas é tão repetitivo que não se vão dar ao trabalho. Até a galeria tem um interesse limitado.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
BACKYARD WRESTLING 2

É PIOR QUE...
SMACKDOWN VS RAW

Gostamos de mulheres e de *wrestling*, mas não conseguimos gostar disto. Com as lutas inconsistentes e a falta de enredo, ficam melhor com *Smackdown*.

69

RÓTULO

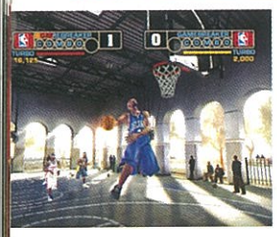
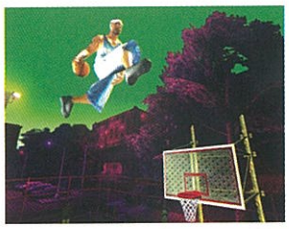
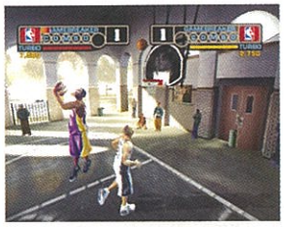
INFO
Produtora: EA Big
Editora: EA
Jogadores: 1-6
Cartão de Memória: 106 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Desporto · Multitap · Licença oficial · Sequela

DETALHES
- Equipas e jogadores da época 2003/2004 da NBA.
- Jogadores lendários da NBA desbloqueáveis e dezenas de jogadores de rua criados pela EA.
- 13 músicas licenciadas.

TOP 5 BASQUETEBOLISTAS
- Ricardo Esteves (do jogo)
- Pedro Nunes (vida real)
- Michael Jordan
- Stretch (personagem do jogo)
- Kareem Abdul-Jabbar

RECEITA
50% Afundar
40% Driblar
5% Comprar roupa
5% Editar o campo

SÓ TRUQUES: Alguns dos movimentos são fabulosos.

SEJAM A ESTRELA: Será que conseguem alcançar o sucesso?

PSM2 MEDALHA OURO

LIMOU ALGUMAS ARESTAS E "SUAVIZOU" ALGUNS EXAGEROS.

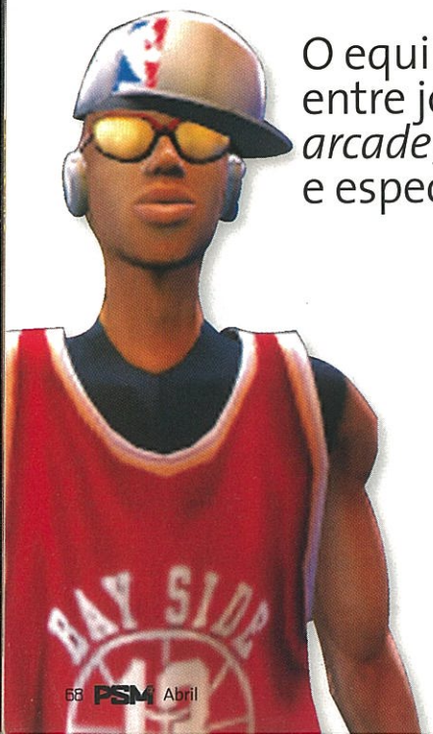
CALÇAR COM ESTILO

Quando adquirirem pontos suficientes poderão comprar ou fabricar os vossos próprios ténis. Existem várias marcas e formatos à escolha, mas não podem alterar o aspecto total dos ténis; apenas as cores. Felizmente são dezenas de opções ao dispor, desde a cor dos atacadores até às pequenas letras na parte de trás. Não é nada de relevante, até porque ficam extremamente pequenos durante o jogo, mas é uma opção engraçada.

OS MEUS LINDOS TÉNIS!: Infelizmente não podem mudar o formato, apenas escolher de uma série de modelos predefinidos.

NBA STREET V3

O equilíbrio perfeito entre jogabilidade *arcade*, simulação e espectáculo.



NO AUGE

Ganhámos o nosso primeiro concurso de afundanços! Foi difícil, mas após vários treinos lá conseguimos saltar por cima de uma mesa e afundar.

Os rapazes da produtora EA Big sabem o que fazem e têm dado provas do seu valor com a brilhante série *SSX* e com os *Street* anteriores, que demonstravam bastante criatividade e vontade de agradar o jogador. *NBA Street V3* é como a consolidação de tudo o que ofereceram no passado, chegando até nós como um jogo equilibrado, polido, extremamente divertido e com conteúdo de qualidade para nos entreter durante imenso tempo.

NBA Street V3 é um jogo de basquetebol que leva o desporto para onde ele é puro – as ruas. Aqui as coisas decorrem de maneira diferente do que sucede na liga americana; não existem regras, os equipamentos não são obrigatórios e dar espectáculo é tão importante como ganhar. Como é óbvio, isso impede que o jogo simule na perfeição o desporto e empurra a jogabilidade num rumo mais *arcade*. Já existiram dezenas de títulos semelhantes, mas nunca surgiu nenhum que conseguisse agradar a todos os jogadores. Existem sempre aqueles que consideram os simuladores demasiado aborrecidos e os puristas que defendem que nada se assemelha a uma jogabilidade próxima da realidade. *NBA Street V3* é o primeiro a conseguir equilibrar os dois tipos. Calma, não se preocupem, fãs dos antecessores, pois *NBA Street V3* mantém uma base declaradamente *arcade* e uma jogabilidade semelhante, mas limou algumas arestas mais problemáticas e "suavizou" alguns exageros.

A mudança mais evidente está nas animações dos afundanços e na sua execução. Desta vez são menos aparatosos e exagerados – não existem mortais, cambalhotas aéreas, bolas em chamas ou algo semelhante. Os próprios Gamebreakers estão diferentes e nem sempre é garantido que resultem em sucesso. Outros aspectos diferentes residem na forma como os jogadores cobrem os adversários, na possibilidade de falhar passes longos e na forma como os dribles exigem bons atributos nos basquetebolistas. É óbvio que vários aspectos *arcade* dos anteriores se mantêm, como a ausência de regras, a parede invisível que impede a bola de sair de campo e os comentários absolutamente hilariantes (até certo ponto) do comentador de serviço – o mesmo dos anteriores. *NBA Street V3* não tem movimentos impossíveis como os de *NBA Jam*, por exemplo (não que isso seja mau) ou até os antecessores, mas apenas improváveis... como se todos os jogadores pertencessem aos Globetrotters. De qualquer forma, simulador ou *arcade*, o importante é que é extremamente divertido jogar *NBA Street V3* e curiosamente

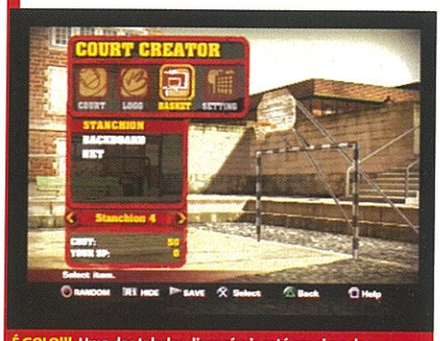
CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?
"Spud Webb, um dos míticos jogadores dos Atlanta Hawks, ganhou o concurso de afundanços em 1986. O minorca tem pouco mais de 1,70 metros."

ENTÃO NÃO ERA STREET?: Também existem campos em ginásios.

ESPECTÁCULO DE RUA

Os afundanços de *NBA Street V3* mantêm o espectáculo a que nos habituámos nos anteriores, embora menos exagerados (excepto um ou outro). Podem fazer afundanços individuais espantosos, esperar que um colega salte e passar-lhe a bola e até executar uma série de truques e passes quando estão no ar durante o Gamebreaker. Uma excelente forma de treinar para o modo de concurso de afundanços, também existente em Street Challenge.



É GOLO!!!: Uma das tabelas disponíveis está em cima de uma baliza de futebol. Mais um dos toques brilhantes do jogo.

CONSEGUEM MELHOR?: Os concursos de afundanços são um verdadeiro espectáculo.

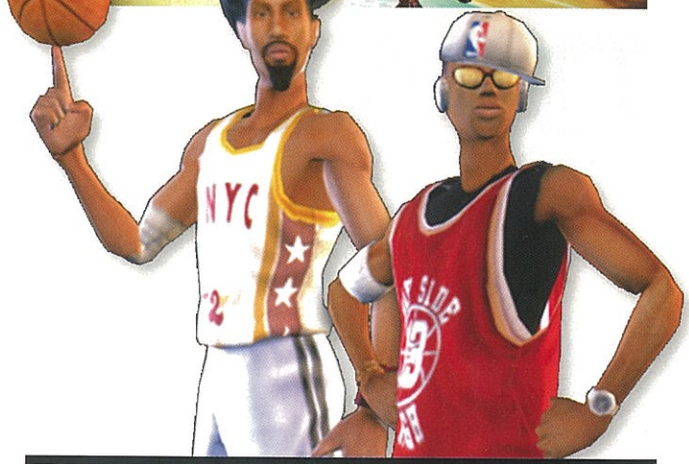
COMPREM DEZENAS DE ROUPAS, TATUAGENS E ATÉ BRINCOS.

gratificante a longo prazo, devido principalmente ao modo Street Challenge.

O movimento dos jogadores é mais fluido e existem várias opções novas. Com a ajuda do analógico direito podem fazer dezenas de dribles diferentes e, em ocasiões, escolher como executar os afundanços. Os gatilhos, quando pressionados em separado, limitam-se a accionar o turbo da personagem (nada de fogo ou super-velocidade, apenas corrida normal). Contudo, se pressionarem em conjunto com uma direcção do analógico direito farão um drible diferente e quanto mais "turbos" forem pressionados, mais fantástico será o movimento. Infelizmente, quanto mais complexo for o drible, maior a probabilidade de o vosso jogador se desequilibrar e perder a bola, sendo aqui essencial aumentar a vossa habilidade nesse atributo específico. Uma nota ainda para a forma como os dribles decorrem no ecrã. Se executarem o movimento com sucesso em frente a um adversário as animações de ambos agirão em conformidade, ou seja, se o movimento incluir simular um passe passando a bola por cima da cabeça do adversário, este irá olhar para os lados como se tivesse realmente sido enganado. Caso isto suceda a um jogador nosso, é-nos retirado o seu controlo temporariamente. Perdemos um pouco em termos de controlo, mas o sacrifício vale bem a pena em prol do espectáculo visual, principalmente se o oponente for um amigo.

Mas *NBA Street V3* também tem muito para oferecer a quem prefere jogar sozinho. O modo Street Challenge é semelhante ao anterior, que para quem não conhece, é uma espécie de modo campanha onde o objectivo passa por evoluir uma personagem criada do zero até ao sucesso máximo. O editor de personagens é brilhante e conseguirão adquirir dezenas de peças de roupa, tatuagens e até brincos, além de poderem evoluir diversos atributos e contratar jogadores para a vossa equipa (também criada de raiz). Mas não acaba aqui; podem ainda construir o vosso campo de rua com dezenas de opções surpreendentes e ainda criar os vossos ténis com vários pormenores engraçados. Mal conseguem ver os ténis durante o jogo, mas é sempre melhor jogar com algo saído da nossa imaginação.

Só falta mesmo o modo online a que os americanos tiveram direito, mas já nos contentamos e muito com o que obtemos. Se gostam de basquetebol ou até de desporto em geral façam um favor a vocês mesmos e experimentem *NBA Street V3*. Não só ele merece, como vocês também.



PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE	GRÁFICOS	ÁUDIO
+ Divertida e muito bem equilibrada. – Gostávamos de ver ainda mais desafios.	+ Muito detalhados e boas animações. – Os jogadores brilham mais que alguns carros.	+ Bons efeitos e músicas e o comentador hilariante. – Talvez o comentador. Banda sonora pequena.

LONGEVIDADE
O modo *Street Challenge* é bastante grande e é sempre divertido jogar com amigos. É pena o online não ter chegado à Europa.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
NBA STREET VOL. 2

É PIOR QUE...
SSX 3

Se querem um jogo que respeite as regras da NBA e que seja uma simulação, podem não gostar. Se procuram um jogo de divertido e bem feito, *V3* é para vocês.

90

RÓTULO

INFO
Produtora: Namco
Editora: Sony
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 318 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Sim

GAMEFAX
Acção/Aventura · Beat 'em up · Exclusivo PS2 · Violento

DETALHES
- Dezenas de combos para "comprar" e efectuar.
- Modo extra onde controlamos Anna.
- Nina troca de fato várias vezes ao longo da aventura.

TOP 5 ARMAS
- Katanas duplas
- Pistolas duplas
- Caçadeira
- Cassetete
- Railgun

RECEITA
50% Combates
20% Exploração
20% Resolver puzzles
10% Abanar a cabeça em sinal de frustração

OLHO VIVO: Em certas secções assumimos o papel de *sniper*.

É ARTE!: No final desbloqueamos imagens de arte conceptual.

MENINA FURTIVA: A acção furtiva é uma opção demasiado básica.

NÃO LHE CHAMEM LOURA BURRA.

MULHER DE ARMAS

Nina tem ao seu dispor armas de fogo e utensílios de combate corpo a corpo que acabam por se quebrar com o uso (ou ficar sem munição, no caso das primeiras).

O ÚLTIMO SAMURAI: Nina tem a possibilidade de envergar duplamente algumas das armas do jogo.

PISTOLEIRA: É complicado atingi-los com armas de fogo.

AUCH!: Um pontapé nas partes baixas.

DEATH BY DEGREES

A Namco virou-se para a louraça Nina Williams na tentativa de levar o universo *Tekken* mais longe.

Loura, esbelta, alta e de peito avantajado, Nina Williams reúne à primeira vista todos os requisitos necessários para protagonizar o seu próprio jogo. O facto de ser uma mestra das artes marciais, com a agilidade de uma tigresa e a elasticidade de uma serpente, também não a prejudica em nada.

Deste modo, a Namco achou por bem produzir um jogo de acção e aventura na terceira pessoa (esqueçam portanto a mecânica *beat 'em up* de *Tekken*) com esta personagem no papel principal. O conceito é interessante, principalmente para os fãs da popular série da Namco, que vão ficar a conhecer um pouco mais do passado de Nina, nomeadamente pormenores acerca da relação conflituosa entre a nossa menina e a sua irmã Anna (também ela personagem de *Tekken*). Se, no entanto, não fazem a mínima ideia do que estamos a falar, não se preocupem. Este é um jogo independente, e apesar das ligações inevitáveis com o universo *Tekken* (Heihachi faz uma aparição!), todos aqueles que nunca tenham sequer tocado num jogo da série desfrutarão de *Death By Degrees* quase da mesma maneira.

O enredo é dispensável e gira à volta de um grupo de contrabandistas que parece prestes a criar uma arma de alcance global, ao que Nina é mais uma vez recrutada pela CIA para servir como agente infiltrada. No fundo, é uma mera desculpa para toda a acção que vamos encontrar ao longo do jogo, onde os combates são o prato principal, intercalados por uma dose saudável de exploração e resolução de puzzles. A Namco aproveitou a oportunidade para desenhar aquilo a que chamou um "sistema de combate em 360º", que no fundo se resume à utilização de ambos os analógicos para o movimento e combate (com uma pequena ajuda do L1). O analógico esquerdo controla os movimentos e o direito faz com que Nina golpeie na direcção pressionada (e bloqueie, se o timing for correcto). No fundo, nada disto é

CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?
"Nina começa o jogo a enfrentar um grupo de capangas vestida com um biquíni e saltos altos. Nunca quis tanto ser capanga..."

COM DUAS MÃOS ATRÁS DAS COSTAS: Alguns combates são espectaculares e muito gratificantes.

VISÃO RAIO-X

Por baixo da barra de energia de Nina encontramos uma segunda barra, de cor azul, que mede o Focus. Esta barra vai enchendo com cada golpe desferido e recebido pela nossa personagem, e quando atinge uma certa quantidade podemos efectuar um potente Critical Strike contra um adversário, incapacitando-o ou retirando-lhe bastante energia. É assim que funciona:

"É SÓ PELE E OSSO...": Ao activar o Critical Strike é-nos apresentada uma figura em raio-x do inimigo.

OSTEOPOROSE: De seguida basta apontar aos pontos fracos, empurrar o analógico e assistir à animação!

CARNES FRIAS: As batalhas contra *bosses* não podiam faltar nesta receita típica.

HUM...: Alguns puzzles têm este aspecto críptico.

O SISTEMA DE COMBATE APOIA-SE NOS ANALÓGICOS.

novidade, pois já *Rise To Honour* utilizou um sistema semelhante, com pouco sucesso. E é aqui que começamos a franzir o sobrolho. O sistema de combate parece a princípio muito simplista e redutor, resumindo-se basicamente a empurrar o analógico direito furiosamente na direcção dos vários inimigos, mas a verdade é que existe uma lista de combos e movimentos especiais que poderemos desbloquear com a ajuda de Skill Points, que são atribuídos após os combates. Estas combos a desbloquear atribuem uma outra profundidade ao sistema de luta, e apesar de algumas delas serem difíceis de efectuar, não é mentira que esta leve vertente de RPG (Nina chega mesmo a subir de nível quando acumulamos uma certa quantidade de Skill Points) "puxa" pelo jogador e dá um incentivo extra à participação nas inúmeras refregas.

Devemos confessar que o início de *Death By Degrees* é bastante tremido e chegámos mesmo a temer uma catástrofe de piores dimensões. O jogo demora bastante a "arrancar" e a mostrar-nos algum do seu potencial, que em parte até fica por explorar. O problema nem chega a ser o grafismo, que está bastante agradável e revela-se alguns pontos acima da média, apesar do design pouco inspirado de certos níveis. A verdade é que existe uma catadupa de pequenos pormenores que já tomamos quase como adquiridos e que no caso de *Death By Degrees* teimam em testar-nos a paciência, como a câmara que se esforça por ocultar a acção, conseguindo-o com frequência (nada conveniente quando enfrentamos quase uma dezena de inimigos, como acontece frequentemente) e os longos tempos de *loading* (chegámos a assistir a um carregamento de seis segundos para visionar uma *cutscene* de quatro!), que assolam até mesmo o menu do inventário e do mapa. E o som... digamos que já vimos jogos Java com prestações quase superiores.
A PS2 consegue com certeza fazer algo melhor que sons monocórdicos! E as vozes desinspiradas não contribuem pela positiva.

No entanto, e apesar deste extenso rol de queixas, a verdade é que sempre que nos afastávamos em fúria após uma sessão de jogo frustrante, rapidamente nos sentíamos compelidos a voltar. Será o sistema de evolução da personagem, que nos dá uma verdadeira sensação de avanço? Será o combate, que se torna intuitivo e permite mesmo quebrar os ossos dos inimigos (ver caixa Visão Raio-X)? Será o facto de as várias fatiotas de Nina se rasgarem após certas batalhas de *boss*, revelando parcialmente algumas partes da sua anatomia? Ou as *cutscenes* de belo efeito, dos responsáveis pelas CG de *Onimusha 2*?
Seja como for, este é um daqueles casos em que o todo não corresponde à soma das suas partes. Apesar de todos os pormenores menos conseguidos (grande parte deles fruto da falta de atenção ou tempo), os jogadores mais pacientes vão mesmo conseguir encontrar por baixo de todas estas "rugas" uma "bela adormecida" que nunca chega a despertar por completo...

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE	GRÁFICOS	ÁUDIO
+ Intuitiva após um período de habituação. – O período de habituação demora.	+ Acima da média. – Alguns cenários desinspirados.	+ Uma ou outra faixa. – Todo o restante.

LONGEVIDADE
Se forem pacientes a aventura ultrapassa a dezena de horas e existem vários modos de jogo extra para desbloquear no final.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... MAX PAYNE 2
É PIOR QUE... DEVIL MAY CRY 3

Tem potencial para mais. Sejam persistentes e tenham consciência de que vão encontrar um jogo com falhas, mas que se esforça por divertir o jogador.

69

RÓTULO

INFO
Produtora: SNK
Editora: SNK
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 305 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Sim
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Antes que se queixem da falta de personagens, mantenham pressionado ▢ no ecrã de selecção e aparece uma série de novos lutadores."

RECEITA
40% Combos impossíveis.
30% Só personagens da Capcom
20% Complexas listas de movimentos
10% Esquecer-se como é um quarto de círculo.

GAMEFAX
Beat 'em up — Velha Guarda — Difícil — Barato

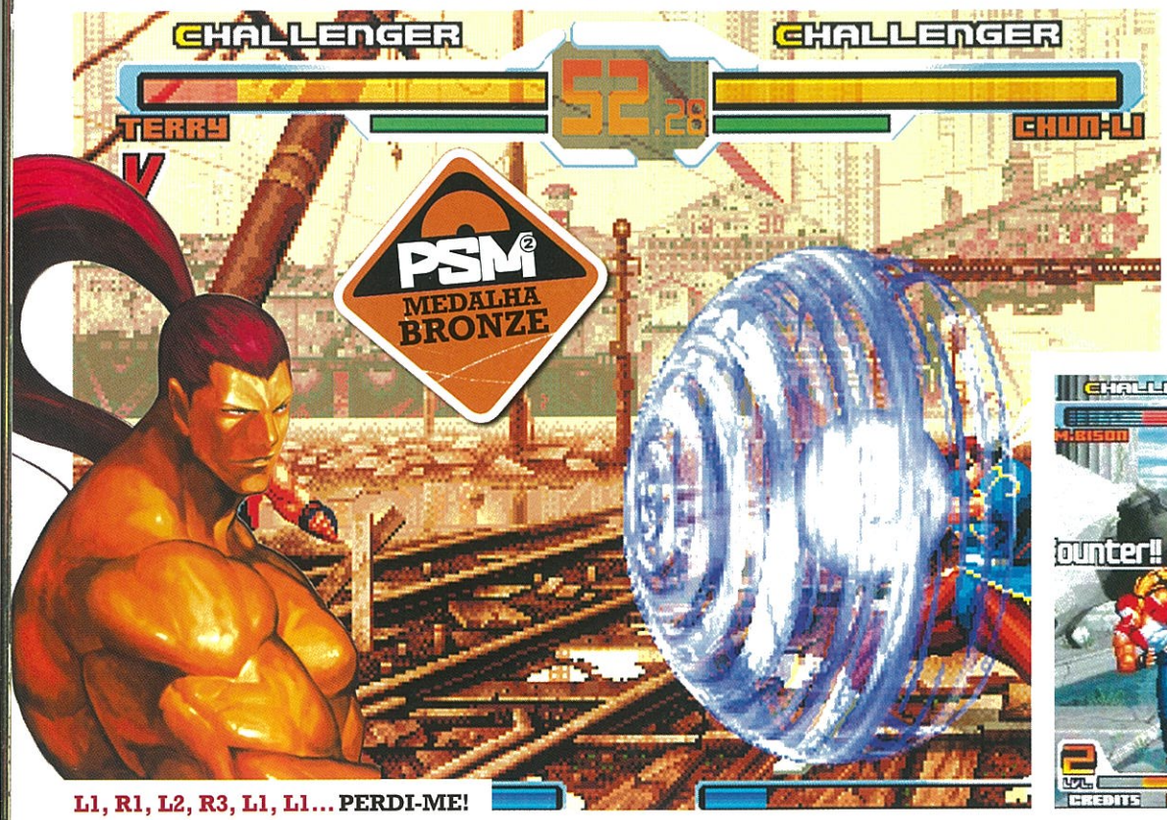
DETALHES
- 36 personagens de títulos da Capcom e da SNK, incluindo *Metal Slug* e *Fatal Fury*.
- Três personagens desbloqueáveis exclusivas: Mega Man, Shiki e a *boss* Athena.

RODOPIO: Os movimentos de Ryu são mais suaves.

"TU! MORTE!"

A tradução para inglês (o jogo está em japonês) é hilariante. Antes de cada combate, as personagens espicaçam-se umas às outras e a tradução literal do texto japonês dá-lhe um ar de filme de kung-fu.

BOLAS!: Kyo é a resposta de *King Of Fighters* a Ryu. Os estilos são parecidos, mas as bolas de fogo de Kyo são mais rápidas.



L1, R1, L2, R3, L1, L1... PERDI-ME!

ACELERA!: Balrog desta vez não é tão lento.

NO AUGE

Executar um movimento "exceed" com a barra de energia cheia. O fogo-de-artifício é espectacular.

SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS

A SNK exibe a sua visão das personagens da Capcom. Resultado? Só melhorias.

Será que o mundo precisa de mais um *beat 'em up* em 2D? A SNK acha que sim. Depois de três títulos *Capcom Vs SNK* o feitiço virou-se contra o feiticeiro e a SNK apresenta a sua própria versão das tão adoradas personagens da Capcom. E sabem que mais? Nunca tiveram tão bom aspecto. Visualmente os *sprites* da SNK deram a personagens como Vega, Ryu e Sagat um ar de certa forma diferente. Até para melhor. E as animações melhoraram imenso. Nunca vimos Ryu atirar uma bola de fogo com uma precisão tão brilhante. É fantástico.

Mas chega de falar dos gráficos. O que foi feito com o jogo? A transição para o território da SNK permite agora a personagens como Guile e Ryu libertar projécteis sem parar, o que, apesar de se revelar inútil pelo sistema de cancelamento de *King of Fighters*, contribui para alguns combates bem interessantes.

Um jogador experiente vai sentir-se no nirvana. Afinal, os *beat 'em ups* em 2D de hoje em dia são especificamente concebidos para alienar os novatos e agradar aos fãs de longa data, daí serem tão impenetráveis. É preciso ser-se um certo tipo de pessoa (há quem diga louco) para fazer valer o dinheiro dado por um jogo como este, mas convenhamos que quem os compra são fãs aguerridos para quem o cúmulo da diversão é memorizar listas infindáveis de combos e ataques. O que não tem nada de mal. Mas comparado com os jogos da Capcom mais "amigos dos dedos", podem revelar-se bastante difíceis.

As barras de energia têm o dobro do tamanho, fazendo com que o jogador veja a mensagem de "Time Up" mais vezes, a IA do modo Arcade é super obstinada e o intenso trabalho no D-Pad vai deixar os dedos de qualquer um esticados. *SVC Chaos* é um jogo denso e esmagador que só um louco se atreveria a jogar sem primeiro conhecer a série *King Of Fighters*. As combos são difíceis de executar, cada uma das 36 personagens tem cerca de 18.000 e demoram séculos a dominar. Mas é aí que reside a sua beleza. Se se consideram, ainda que remotamente, um jogador *hardcore* (ou apenas um masoquista), fazem bem em investir neste. *SVC Chaos* é para quem leva os jogos a sério. Muito a sério.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Miríades de combos e ataques.
− Demasiado difícil para os novatos.

GRÁFICOS
+ *Sprites* bem desenhados e animações fantásticas.
− Um pouco cru em televisores grandes.

ÁUDIO
+ Um apresentador hilariante tipo Banzai.
− Banda sonora típica da SNK.

LONGEVIDADE
O modo Arcade dura bastante, mas se querem aprender os maiores golpes das personagens vão estar nisto durante séculos.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... CAPCOM FIGHTING JAM
É PIOR QUE... MARVEL VS. CAPCOM 2

Nunca tivemos de lidar com um sistema de luta tão complexo. Se quiserem derreter grande parte do vosso cérebro, *SVC Chaos* é uma boa compra.

78

A Fnac apresenta

Apuramento para o Campeonato Mundial
Pro Evolution Soccer 4
Vem provar que és o melhor!

PRO EVOLUTION SOCCER 4™

- **INSCREVE-TE A PARTIR DE 10 DE MARÇO NA LOJA ONDE PRETENDES PARTICIPAR**
- ELIMINATÓRIAS

  2 e 3 de Abril
  Fnac GaiaShopping
  Almada Fórum

  9 e 10 de Abril
  Fnac Norteshopping
  Fnac Colombo
- FINAL

  10, 11 e 12 de Junho
  Multiusos de Guimarães
- **PRÉMIO PARA OS 2 VENCEDORES: Presença, em representação de Portugal, na ESWC 2005, em França.**
- **Mais informações em:**
  www.fnac.pt
  www.esworldcup.com
  www.fraglider.com

RÓTULO

INFO
Produtora: Omega Force
Editora: Koei
Jogadores: 1-2
Cartão de Memória: 245 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Durante *O Último Samurai*, Tom Cruise quase foi decapitado. O outro actor travou a espada a poucos milímetros do seu pescoço."

RECEITA
97% Carregar no ⓞ uma vez, e outra vez...
02% ...e outra vez, e outra vez, e outra vez.
01% Outros botões.

GAMEFAX
Acção/Aventura
Violento
Barato
Difícil

DETALHES
- Decorre no Japão feudal.
- Importem personagens do primeiro *Samurai Warriors*.
- Modo Versus para dois jogadores.
- Contador regista quantos já chacinaram.

VARRIDOS: Abatam um círculo de guardas com um golpe.

CANAL HISTÓRIA: Um campo de batalha japonês antigo.

SEPARADOS: O modo para dois jogadores em acção.

RICO BIGODINHO: Este capitão Rider é mais uma figura histórica que irão matar.

NO AUGE
Uma vez por outra há combates que não requerem uma chacina gratuita. Aqui vemos o impacto de um crânio a ser esmagado sob a perspectiva da primeira pessoa de uma seta disparada à cabeça.

INFÂNCIA PERDIDA

Se os vossos pais estão sempre a pregar sobre "perderem tempo a jogar jogos" e "nunca aprenderem nada", primeiro digam-lhes que vos deviam ter matriculado num colégio fino, em vez de gastarem o dinheiro em bebida. Depois mostrem-lhes esta imagem de *Xtreme Legends*, com biografias históricas de várias pessoas importantes do Japão Antigo, como esta Senhora Oichi. Finalmente esperem que eles saiam do quarto e voltem à chacina.

PASSOU À HISTÓRIA: Revivam as "animadas" aulas de História. Não é bom encherem-se de conhecimento?

ISSO É UMA ESPADA NO TEU BOLSO, OU...

SAMURAI WARRIORS XTREME LEGENDS

Mais uma dose de espadeiradas. Queremos sangue!

Os bebés, as criancinhas (e os redactores da PSM2) aprendem pela repetição. Isto é, executam a mesma tarefa vezes sem conta, seja encaixar formas quadradas em buracos quadrados ou carregar num botão para ouvirem um som a guinchar, até perceberem o que são buracos quadrados e assobios. Provavelmente iriam gostar de *Xtreme Legends*, já que é um jogo em que basta metralhar o ⓞ para abanar a espada até hordas infinitas de soldados inimigos cuspirem as suas entranhas para o chão. ⓞ significa morte – é tudo o que precisam de saber.

Quem jogou o primeiro *Samurai Warriors* ou qualquer outro jogo da série *Dynasty Warriors* já sabe tudo isto. E, tal como os títulos *Dynasty Warriors XL*, este tem sido enfatuado como "um *expansion pack* de um jogo por mérito próprio". Então, em que medida é que expande o original?

Para começar, temos um elenco de novas personagens, como seria de esperar, com o habitual rol de forças e fraquezas. Foram introduzidas algumas secções novas, um novo modo Survival (que funciona exactamente igual ao modo principal mas sem objectivos para as missões) e... é só. Mas, tal como em *Dynasty Warriors Xtreme Legends*, podemos pegar em personagens do jogo original e transpô-las para *Xtreme Legends*, permitindo-lhes participarem nos novos combates disponíveis.

Mas os velhos problemas persistem. Os objectivos das missões mudam constantemente, mas são sempre cumpridos da mesma maneira: metralhando o ⓞ até os bandos de inimigos serem derrotados. E os cenários são os mais insípidos até à data. OK, compreendemos que assim a *framerate* se mantém alta enquanto quantidades inexplicáveis de inimigos atravessam o ecrã, mas comparando com os backgrounds luxuriantes de, por exemplo, *Onimusha 3*, é muito desencorajante.

Em última análise, a carnificina traz alguma diversão, mas o jogo baseia-se tanto no metralhar do ⓞ que isso torna-se o seu ponto fulcral.

Mesmo assim, os fãs dos jogos de lutas feudais da Koei vão gostar. Se nunca jogaram o primeiro *Samurai Warriors*, prefiram esse pois é mais consistente. Mas se quiserem um bom jogo onde molhar a espada e derramar litros de sangue, podem sempre comprar *Onimusha 3*...

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Grande dose de matança sem sentido.
– Grande dose de matança sem sentido.

GRÁFICOS
+ Movimentos especiais e *cutscenes* vistosos.
– Paisagens desinteressantes.

ÁUDIO
+ Há por aqui algum som, sem dúvida...
– ... mas é para esquecer.

LONGEVIDADE
Embora seja grande e expansivo, durante quanto tempo querem estar a metralhar um botão enquanto os inimigos caem para o chão?
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
DYNASTY WARRIORS 4

É PIOR QUE...
ONIMUSHA 3

Mais do mesmo. É certo que irá agradar aos adeptos da série *Warriors*, mas não vai angariar muitos novos fãs.

66

RÓTULO

INFO
Produtora: JoWood
Editora: Koch Media
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 120KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"O chocolate envenena os gatos, por isso, se Kay comesse um Mars, provavelmente saíam-lhe as entranhas pelas orelhas."

RECEITA
40% Lutas com espadas
30% Tédio
20% Conversas com outras criaturas
10% Odiar o focinho de Kay

GAMEFAX
Fácil
Estúpido
Crianças
Plataformas

DETALHES
- Usem artes marciais para executar mais de 50 movimentos de luta e 20 "movimentos únicos".
- Batalhas com *bosses* épicas.
- Mundo de jogo detalhado e expansivo. Muito que fazer.

SALTO DE FÉ: Para uma pequena produção, o visual impressiona.

O GATO QUE TINHA UM PORCO

O nosso elemento preferido de *Kay* é a capacidade de montar um porco. Podemos esbarrar com objectos, atropelar pessoas e saltar argolas. É uma diversão. Para manter a energia alta, temos de comer bolotas e alguns desafios cronometrados são exigentes. Nós gostamos de porcos. Que venham mais jogos com temáticas suínas!

PORCALHÕES: Esmaguem ratos até à morte com o porco. Porquê? Porque são odiosos e merecem.

ATÉ LÁ AO FUNDO: Uma boa distância de profundidade.

CHECKPOINTS: Sigam os pontos do radar até ao destino.

GATINHO, PÁRA DE ME CHAMAR NOMES!

LEGEND OF KAY

O milionésimo jogo de plataformas com um mamífero desperta bocejos de indiferença...

Esta personagem é estranha. Em termos de felinos saltitões está bastante bem concebida, mas a maneira como fala enerva-nos. Chama nomes às pessoas, faz comentários sarcásticos e é um intolerante. Mas se conseguirem aturar a presunção deste gato, ficam com um jogo de plataformas agradável que é muito, muito inofensivo. *Legend of Kay* é o equivalente videojogável a um gatinho a dormir num cesto.

É quase impossível não gostar dele. Sabemos que não é o que chamariam de cintilante, e sabemos que encaixa em todos os clichés de jogos de que se possam lembrar, mas é tão encantador. Ele salta, ele balança-se em cordas, ele conversa com outros animais e bate em coisas com uma espada. É o que se propõe fazer e é o que consegue fazer.

Mas ninguém quer gostar deste jogo. Já olharam para as imagens e decidiram, erradamente, que é uma porcaria e só querem é que nós desfiemos os defeitos de *Legend of Kay* como se fôssemos abutres. Não vos censuramos. Em primeiro lugar, a detecção de colisão está ligeiramente fora do sítio. Caímos pelo cenário, afogamo-nos na vegetação, enfim, os problemas habituais que acontecem quando não se tem uma equipa de desenvolvimento de 500 pessoas a trabalhar, como acontece nos *Ratchets* e *Jaks* desta vida. Depois temos os objectivos das missões, que a maior parte das vezes são entediantes. Vaguear erroneamente e saltar através de anéis para encontrar animais cómicos e irritantes nunca é divertido.

MEDO DA ÁGUA: Estranho: Kay sabe nadar... Mas é um gato!

NO AUGE

Quando metemos as patas numa espada pela primeira vez, a animação tipo artes marciais é impressionante.

Mas nós não gostamos de apontar falhas. Sejamos positivos. O que gostamos é da forma como o mundo do jogo está desenhado. Não há níveis, mas sim um espaço de quase exploração livre em que nos passeamos. Seguimos marcadores num mapa para encontrar missões *à la San Andreas* e podemos ir para onde nos apetecer. Até certo ponto. As saídas estão muitas vezes bloqueadas por roedores que nos obrigam a cumprir certas tarefas antes de prosseguir, o que nos parece justo. É assim que o jogo funciona, e quem gosta, gosta.

O mais provável é esse não ser o vosso caso. Na verdade, é tudo muito simples. *Legend of Kay* é apenas um jogo de plataformas básico, cómico e animado que nunca ofende, mas raramente entretém por mais de meia hora.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE	GRÁFICOS	ÁUDIO
+ Simplista, no bom sentido. Relaxante. – Simplista, mas no mau sentido.	+ Coloridos. Bom design das personagens. – Enevoamento e texturas em baixa resolução.	+ Música com toque oriental. – As vozes, ainda que boas, são irritantes.

LONGEVIDADE
Um jogo de plataformas de duração média. Muitas missões, mas quando acaba, acaba mesmo, sem valor de repetição.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... CRASH TWINSANITY
É PIOR QUE... RATCHET & CLANK 3

Um jogo de plataformas mediano que fica pouco acima dos clichés. Não é horrível, mas demasiado desinspirado para merecer mais do que uma festa no pêlo.

69

RÓTULO

INFO
Produtora: Konami
Editora: Konami
Jogadores: 1-2
Cartão de Memória: 124kb
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Passei a tarde de Domingo a correr nas pás de um helicóptero enquanto lutava contra um OVNI com um lança-chamas. E tu?"

RECEITA
70% Disparar
5% Chorar
25% Morrer

GAMEFAX
2D
Velha Guarda
Difícil
Linear

DETALHES
- Inclui um poster e *artwork* de Jim Lee.
- Um novo samurai como segunda personagem jogável.
- Barris explosivos futuristas...

DAQUI REX, ESCUTO: O piloto é um cão.

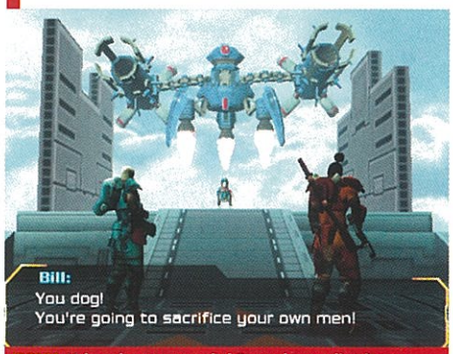
HELICÓPTERO: Os cintos e assentos são para cobardes!

TUDO AZUL: Aprender os padrões de ataque é vital para o sucesso.

MACHO, HEIN? Um *macho man* com um amigo muito especial.

ESTÁS A BRINCAR...

A história e as personagens dificilmente poderiam ser mais estúpidas. Principalmente a introdução, que enfia todos os clichés e fantasias de adolescentes machos num vídeo tão idiota que nos custa a acreditar que não seja satírico. Saloios com músculos a mascar tabaco e com cicatrizes na cara ao pé dos quais o Rambo parece um bibliotecário? Já a história envolve vilões, plantas, animais e feromonas, entre outras coisas, além de um clímax com uma luta contra um cão falante que tem um porta-aviões.



IRONIA: Vejam, é mesmo um cão! O enredo, a realização e as vozes são tão maus que acabam por ter piada.

MATEM O NOVO BOSS, QUE É IGUAL AO VELHO.

NEO CONTRA

No passado os Contra tinham mais sucesso. Porque será?

O que é *Neo Contra*? Um absurdo. Antiquado. Curto. Implacável. E de certa forma é irresistível... Muito bem, mas é bom? Isso depende da forma como encaram os videojogos, mas não é preciso ser um obcecado de óculos grossos para gostar dele. Pelo menos não depois de descobrirem como mudar o nível de dificuldade para Easy. *Contra* era aparentemente um *shooter* de *scrolling* de cima para baixo no mais velho dos estilos *old school*, embora cruzasse várias influências para criar a sensação de 3D. Esta nova versão (daí o 'Neo', que não tem nada a ver com *Matrix*) é em 3D, o que supostamente é uma característica que nos deveria deixar entusiasmados. No entanto, o jogo funciona exactamente da mesma maneira.

Seja como for, também não há muito para ver. Um golpe pode matar-nos. Tocar num inimigo pode matar-nos. Por vezes, evitar os disparos, mísseis, os soldados com espadas e ataques eléctricos é praticamente impossível, e só com cinco vidas para terminar um nível – que inclui uma batalha de *boss* – a repetição quase interminável passa a ser o prato do dia. Felizmente a tal dificuldade Easy de que falámos dá-nos 30 vidas, deixando-nos viver pelo menos mais do que os primeiros cinco minutos. Poderão pensar que quatro níveis é uma miséria (e têm razão), mas com uma acção tão concentrada, esse não é um problema tão grande como habitualmente. Mesmo em Easy demora algumas horas a completar, e em Normal, talvez dias. Aqui o que importa é experiência e conhecimento. A princípio, quando ainda não conhecemos os padrões de ataque dos inimigos, é fácil ficar-se maravilhado. Mas se insistirmos vamos desenvolvendo uma consciência que nos permite evitar a dor e explorar os inevitáveis pontos fracos. É uma táctica de jogo clássica. Cada personagem tem três conjuntos de armas, mas pouco interesse, à excepção do aspecto; todas têm um míssil teleguiado, um acessório de alto débito de fogo e uma granada. Também pouca diferença existe entre as várias personagens, e ambas aparecem nas *cutscenes* ridículas, quer entrem no jogo ou não.

No entanto, o ritmo da acção é sempre intenso, e ao pé de *Neo Contra* os outros *shooters* em 3D parecem que correm a passo de caracol. A vossa opinião irá depender do quanto querem um jogo diferente, porque este é inegavelmente antiquado, absurdo, curto e implacável. Mas se o desfile de FPS inspirados na guerra já não vos diz nada, *Neo Contra* poderá ser aquilo de que precisam.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ É um grande desafio.
– Simplista e implacável. Demais, até.

GRÁFICOS
+ Muito movimento, inimigos enormes.
– Nada de especial. Um pseudo-3D.

ÁUDIO
+ Parece uma zona de guerra.
– Vozes e música horríveis.

LONGEVIDADE
É tão difícil que mais vale desistir e arranjar um hobby mais fácil. Como apanhar tubarões com os dentes, talvez...
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
BLOWOUT

É PIOR QUE...
GRADIUS V

A transformação para 3D é praticamente irrelevante – tem uma jogabilidade "clássica" com décadas. Divertido, mas deslocado dos "modernos" jogos de PS2.

75

RÓTULO

INFO

Produtora: Konami Tokyo
Editora: Konami
Jogadores: 1
Cartão de Memória: N/D
Widescreen: Não
50-60Hz: Sim
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?
"Os humanos só têm quatro tipos de sangue, já as vacas têm mais de 800. Pobre da vaca que precisar de uma transfusão de emergência."

RECEITA

99% Sangue. Mais sangue do poderíamos pensar.
01% Outras coisas.

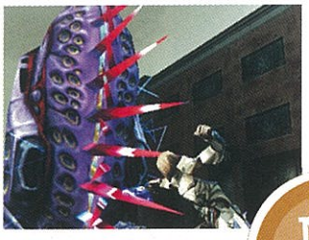
GAMEFAX

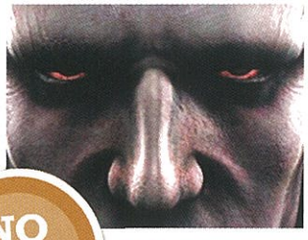
Violento
Exclusivo PS2
Nipónico
Original

DETALHES

- O novo de Koji Igarishi, o autor de *Castlevania*.
- As acrobacias com as espadas resultam de uma colaboração entre a Konami e o grupo de teatro Japan Action Enterprise Company.

EU, ARANHA: Este aracnídeo é um *boss*. Batam-lhe na cabeça.





RETALHAR EM FORÇA: Matem-nos todos. Eles merecem.

ELECTROCHOQUE: Jake mata um mostrengo de metal.

NO AUGE

Sangue, sangue e mais sangue. O que se quer é hemoglobina muiticolorida por todo o lado. Sempre dá cor à acção.

VEJAM O VÍDEO NO DVD

DVD VIDEO

ÁRVORE DE COMBOS

O único toque de inovação de *Nano Breaker* está na "árvore de combos". Enquanto chacina robôs, Jake vai apanhando Tokens que usa aqui para construir combos e armas mais fortes. Assim, podemos fazer upgrade continuamente a uma combo até ficar super poderosa, ou fazer upgrades a todas pouco a pouco e manter os movimentos equilibrados. É uma boa ideia, mas o mais provável é acabarmos a metralhar botões aleatoriamente.

COMBO-NAÇÃO: Apanhem ícones, construam combos melhores, sintam-se satisfeitos e depois voltem à chacina.

ESTE CORTA: O machado grande é uma das primeiras combos.

O PODER!: Jack recebe um *power-up*.

QUE INFERNO!

NANO BREAKER

Quando é que muito sangue começa a ser demais? Vamos a uma overdose de hemoglobina...

Metade humano, metade ciborgue, Jake emerge da carnificina, pintalgado da cabeça aos pés com o sangue de milhares de inimigos. Pára e olha em volta. De repente, sem avisar, o seu maior inimigo cai do céu mesmo à sua frente. "Temos assuntos por resolver, Jake," rosna o homem-máquina do alto dos seus 2 metros de altura, olhos a fulgir de raiva por saciar. "Eu sabia que nos haveríamos de encontrar outra vez," responde Jake, imperturbável perante o monstro sedento de brutalidade. "...Keith."

Keith! É com nomes destes que se arruínam reputações. É como comprar um rottweiler dar-lhe o nome de Fifi. Quando coisas destas acontecem, é sinal que alguém estava distraído. Mas é só um pormenor, num jogo atrofiado pela sua maior pecha: repetição. *Nano Breaker* (rápido resumo do enredo: no futuro, a humanidade depende de robôs chamados nano-robôs, que se revoltam e começam a matar) resume-se única e exclusivamente a um brandir de espadas cada vez mais entediante e a metralhar os botões até o comando ou os nossos dedos partirem. Há muitos movimentos especiais e combos e Tokens para apanhar que nos permitem criar novas combos, mas na verdade nenhuma delas é tão simples e eficaz como pressionar □.

Mas quem é que quer saber disso? Há sempre o factor *gore* a ter em conta! E isso é o que não falta a *Nano Breaker*. Torrentes de sangue jorram dos robôs inimigos (os robôs sempre foram conhecidos pelas suas quantidades astronómicas de hemoglobina, claro) ao mais pequeno golpe desferido.

Infelizmente o sumo de Drácula é tanto que acaba por perder todo o seu impacto, embora o contador de sangue (em galões: 1 galão = 4,5 litros) no fundo do ecrã seja um pormenor interessante, dizendo-nos a quantidade derramada. Querem um conselho? No menu de opções mudem para 'muticoloured' e vejam o sangue a jorrar com as cores do arco-íris, o que dá alguma cor aos cenários cinzentos e distrai do facto de muitos dos inimigos parecerem relutantes em ripostar, preferindo manter-se impávidos e serem chacinados.

Nano Breaker é *Dynasty Warriors* com robôs, mas com mais sangue, menos exploração e menos atmosfera. Não é completamente mau; apenas insuficiente. Entretém durante algum tempo, ao fim do qual estaremos a desejar algo mais substancial.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE	GRÁFICOS	ÁUDIO
+ O excesso de sangue. – Mas não esconde a monotonia muito tempo.	+ Muito vermelho. – Níveis e horizontes insípidos.	+ Vozes razoáveis. – Mas o resto é para esquecer.

LONGEVIDADE
Depois de a novidade do sangue se esgotar, o vosso interesse não vai durar muito tempo.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... GAUNTLET
É PIOR QUE... DYNASTY WARRIORS 4

A princípio é divertido, mas depois de chacinarem dez milhões de robôs iguais, a perspectiva de mais 30 milhões não é apelativa.

59

RÓTULO

INFO
Produtora: Sega
Editora: Sega
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 185KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Claro que a história é de loucos, foi escrita por Osamu Tezuka, autor de *Astro Boy*."

GAMEFAX
Acção/Aventura · Violento · Estúpido · Manga

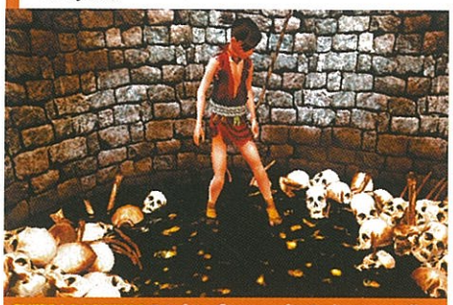
DETALHES
- Modo cooperativo para dois jogadores.
- Mais de 100 demónios para aniquilar.
- Mais de 20 horas de história e metralhar de botões.

NO AUGE
A primeira vez que o ecrã é inundado de cor depois de recuperarmos um olho.

AGORA, SIM: As batalhas de *bosses* são o ponto alto do jogo.

O FEDELHO ATACA

Dororo é candidato a personagem mais irritante da PS2. O parceiro irrequieto de Hyakki, que devia ter ar de rapaz mas parece uma rapariga, partilha o centro das atenções com o samurai. A certa altura podemos jogar com Dororo e usar a sua excepcional capacidade de atirar pedras... Mas nós podemos fazer isso na vida real, não precisamos de uma recriação digital! Dororo tem outra habilidade: consegue trepar por fissuras estreitas. Uau! Quem precisa de Hyakki?



GUERRA DOS SEXOS: Esta fraca figura em frente dos vossos olhos não pode ser um homem.

MUITA HEMOGLOBINA, MAS POUCO MAIS.

BLOOD WILL TELL

Hyakkimaru foi reconstruído com a ajuda da tecnologia, mas nada o impede de procurar vingança...

Hyakkimaru não é um samurai vulgar. OK, é extremamente disciplinado (é contra o assassinato de humanos) e é perito em retalhar demónios com a espada. Mas tem algumas características pouco usuais que o distinguem do herói de acção típico. Para começar, tem um lança-mísseis embutido no joelho. Em vez de usar os antebraços, tem duas espadas reluzentes. Pode dizer-se que o protagonista de *Blood Will Tell* é a primeira personagem da PS2 artilhada com um canivete suíço. Além disso, não sabemos como, anda com uma metralhadora escondida algures no corpo. Nem queremos saber onde...

O falecido Osamu Tezuka é a mente brilhante responsável pelos livros de banda desenhada *Dororo*, que servem de inspiração à mais recente aventura da Sega. Seguindo o enredo dos livros, jogamos com Hyakkimaru, que tem de recuperar as 48 partes do corpo que lhe foram arrancadas em jeito de sacrifício quando era bebé. Mas que belo baptismo! Quem está por trás deste acto hediondo são os Fiends, e agora cabe-nos a nós persegui-los e reclamar o que nos pertence por direito. Depois de encontrarmos e derrotarmos um dos 48 gigantescos Fiends, uma parte do nosso corpo é-nos devolvida, como que por magia, e confere-nos novos poderes. Um pormenor interessante é o facto de jogarmos as primeiras secções a preto e branco, e só depois de derrotarmos um *boss* e recuperarmos os olhos é que o jogo volta a ganhar cor. É um momento diferente, mas além de novidades como esta, *Blood Will Tell* desenvolve-se sem aquecer nem arrefecer.

Na linha do mesmo tipo de jogabilidade de típica chacina desmesurada de títulos como *Drakengard*, *Blood Will Tell* limita-se a descarregar hordas de inimigos em vez de diversificar a jogabilidade. Sobre os inimigos, há a dizer que por entre as bestas do costume, Hyakki dá por si a lutar contra guarda-sóis demoníacos e arbustos que sangram. Infelizmente, estas peculiaridades em nada contribuem para elevar a experiência de jogo. Tudo se resume a metralhar □ e △ para dar porrada aos inimigos. Os ângulos de câmara também não ajudam nada. Andar por um corredor infestado de seres malignos (e guarda-sóis) já é mau, mas quando nem sequer vemos de onde é que eles atacam, a nossa tarefa torna-se bastante mais complicada. Mas também não temos necessariamente de os combater. Em muitas secções, podemos simplesmente passar por eles como se não existissem.

Blood Will Tell é no mínimo simples. "Carregar em botões e matar os inimigos/arbustos" é o mais difícil que se consegue. É verdade que às vezes queremos é jogar jogos fáceis, e não há dúvida que *Blood Will Tell* é exactamente isso. A história é ridícula e as batalhas com os Fiends vão pôr os vossos reflexos à prova. Mas no geral, não vale a pena desperdiçar dinheiro num jogo de luta medíocre. O factor diversão é limitado e rapidamente se reduz a metralhar os botões. Se procuram um jogo com samurais, então optem por *Onimusha 3*.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Fácil de captar.
− Retalhar demónios, *bosses* e repetir até à exaustão.

GRÁFICOS
+ As *cutscenes* são espantosas.
− Má detecção de colisão.

ÁUDIO
+ Boas vozes.
− Dororo é super irritante.

LONGEVIDADE
Dá para mais de 20 horas, mas depois dos primeiros níveis repetitivos duvidamos que tenham vontade de continuar.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
TMN TURTLES

É PIOR QUE...
ONIMUSHA 3

Nada em *Blood Will Tell* vos irá deixar de boca aberta. A história é estranha, mas a jogabilidade apoiada no metralhar de botões cansa rapidamente.

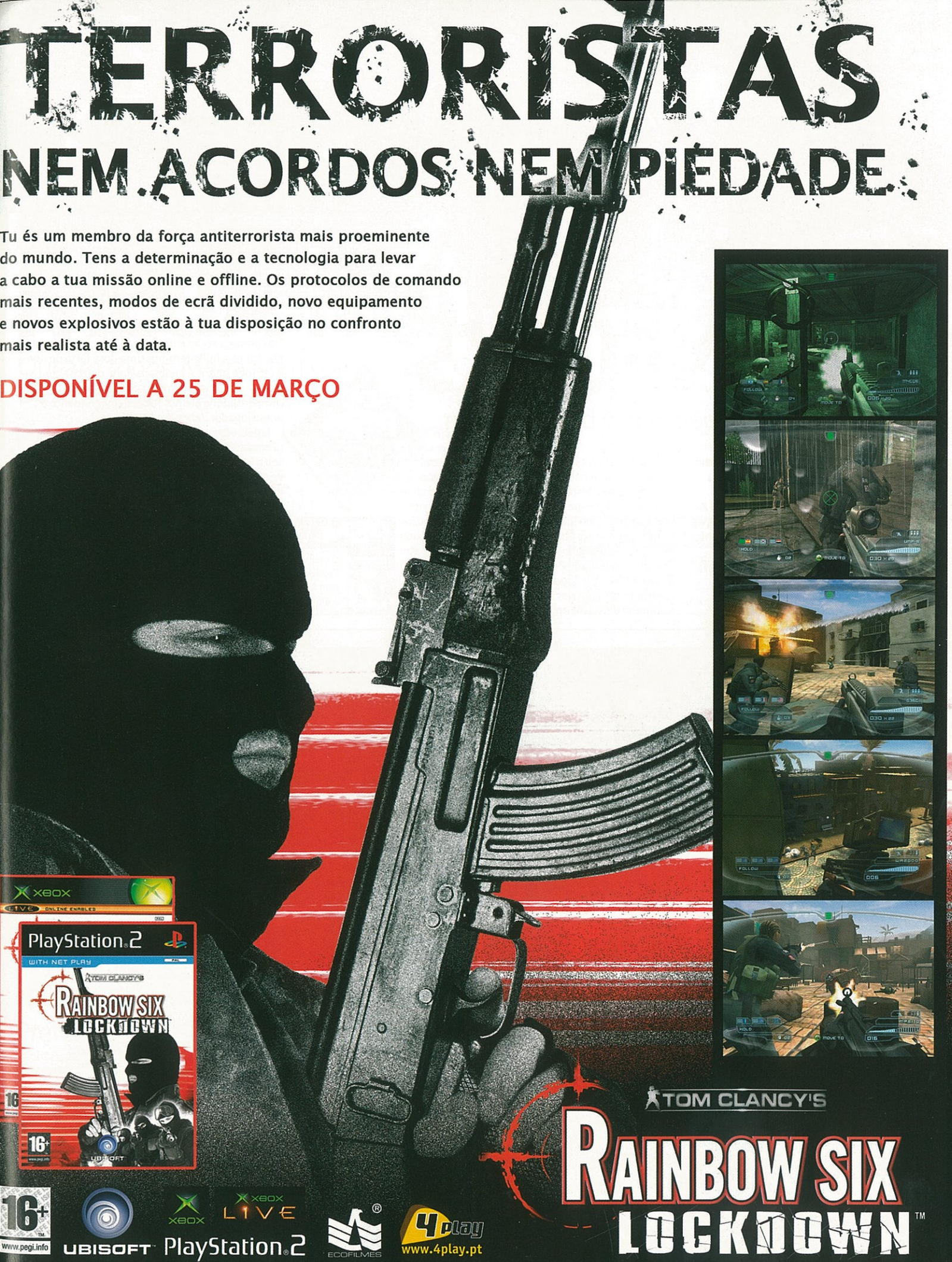
60

TERRORISTAS

NEM ACORDOS NEM PIEDADE

Tu és um membro da força antiterrorista mais proeminente do mundo. Tens a determinação e a tecnologia para levar a cabo a tua missão online e offline. Os protocolos de comando mais recentes, modos de ecrã dividido, novo equipamento e novos explosivos estão à tua disposição no confronto mais realista até à data.

DISPONÍVEL A 25 DE MARÇO



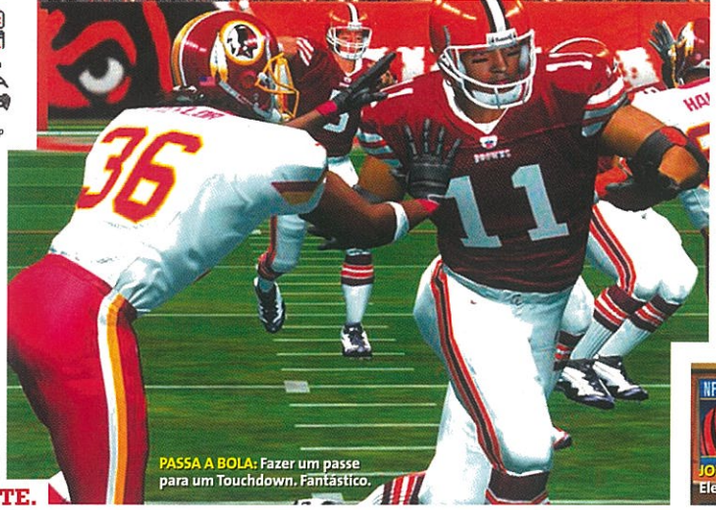
© 2005 RED STORM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. RAINBOW SIX, RAINBOW SIX LOCKDOWN, RED STORM AND THE RED STORM LOGO ARE TRADEMARKS OF RED STORM ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. UBISOFT, THE SOLDIER ICON AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. RED STORM ENTERTAINMENT, INC. IS A UBISOFT ENTERTAINMENT COMPANY. MICROSOFT, XBOX, THE XBOX LOGOS AND XBOX LIVE ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR IN OTHER COUNTRIES. "PS" AND "PLAYSTATION 2" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

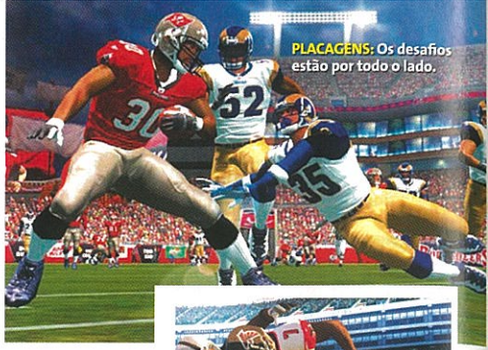
RÓTULO

INFO
Produtora: Visual Concepts
Editora: Take Two
Jogadores: 1-5
Cartão de Memória: 65KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

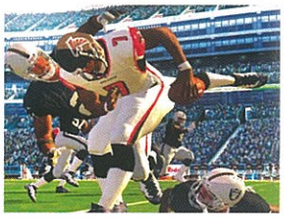
GAMEFAX
Desporto Americano · Sequela · Barato · Multitap

MARIQUINHAS: Um empurrão e este tipo caiu.


PASSA A BOLA: Fazer um passe para um Touchdown. Fantástico.


PLACAGENS: Os desafios estão por todo o lado.

JORNAL DE FUTEBOL: Ele diz as notícias.



ESTÁ NA HORA DE PÔR O CAPACETE.

ESPN NFL 2K5

Sim, é futebol. Mas a bola não é bem redonda...

A demanda da Electronic Arts pelo domínio global poderá ditar o fim dos jogos de desporto tal como os conhecemos. É que a EA adquiriu os direitos exclusivos da ESPN, o que significa que toda a NFL é, daqui para a frente, propriedade da EA. Estão a ver a EA a deixar que outra companhia use as suas licenças? Esperemos que não façam o mesmo com *FIFA*...

O que se pode esperar deste que pode ser o último título da série *NFL*? Se achavam que a apresentação ao estilo da TV de *Madden* era boa, ainda não viram nada. Para transmitir a sensação bombástica do desporto que os americanos adoram mais do que hambúrgueres, somos presenteados com intricados *replays* de provas chave comentadas por apresentadores super entusiasmados. Depois temos o modo The Crib, em que "celebridades" como Funkmaster Flex nos desafiam para um jogo. Quando entramos num confronto com um dos famosos, aparece uma fotografia deles no canto superior do ecrã enquanto eles nos espicaçam incessantemente. No campo, a acção é implacável, com as constantes placagens a infligirem-nos uma dose farta de dor. É um jogo intenso; quebrar a linha defensiva e marcar um Touchdown de 50 metros é altamente compensador e até nos faz festejar enquanto o nosso jogador dança em campo.

Então, o que se segue para esta série? Correm rumores que sugerem que *ESPN* irá sobreviver, mas sob a EA. E *Madden*? A certa altura provavelmente veremos um *ESPN Madden*. Mas por agora, ninguém sabe.

PSM2 MEDALHA PRATA

PSM2 VEREDICTO

O melhor jogo de futebol americano. Excelente apresentação e opções com fartura. Esperemos que não seja o último da série...

83

RÓTULO

INFO
Produtora: Kush Games Inc
Editora: Take Two
Jogadores: 1-5
Cartão de Memória: 192KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Desporto Americano · Sequela · Barato · Multitap

"O DISCO É MEU!" Façam justiça em situações como esta.

HORA DA RÚSSIA: Uma dança cossaca irrompeu pelo campo.

"AUUUUCH!" Um ombro deslocado. Mais um dia normal para um jogador de hóquei.

VAMOS TODOS CALÇAR OS PATINS.

ESPN NHL 2K5

Também conhecido como "brutalidade no gelo"...

O hóquei no gelo está com problemas. Os salários são muito altos e os lucros muito baixos. Os jogadores ofereceram-se para receberem menos 24%, mas a NHL está preocupada que quando a época começar, eles voltem atrás e vão para tribunal exigir indemnizações chorudas. Mas deixemos as confusões para o outro lado do Atlântico, pois por cá temos a versão virtual da NHL.

ESPN NHL 2K5 é o jogo de hóquei no gelo mais completo de sempre, capturando na perfeição a combinação de talento com porrada. Os comentários são muito pertinentes e quando não estamos em campo podemos fazer uma visita à Skybox e ver os nossos troféus e vídeos para desbloquear. O sistema de controlos permite aos fãs aguerridos organizarem cada aspecto, desde agarrar os adversários até às mudanças na linha. Mas até os jogadores novatos na série conseguirão jogar uma época completa, porque podemos "safar-nos" a rematar (□), passar (⊗) e atacar (□). Ah, e derrubar adversários com o analógico direito.

Os mini-jogos da versão do ano passado estão de volta, e são uma alternativa aos modos das partidas. Assim, podem contar ser alvos a abater quando se encaminham para um golo ou tentar a tacada mais rápida usando um balanço tipo *Tiger Woods*. São uma boa pausa da acção, mas deviam incluir um modo frente a frente em que pudéssemos lutar fisicamente com os adversários.

ESPN NHL 2K5 inclui um extenso modo Franchise para os jogadores *hardcore* e mini-jogos mais fáceis para as pessoas que só se querem diversão rápida. A série tem vindo a melhorar, mas agora que a EA tem os direitos sobre a ESPN, o seu futuro está nas mãos da gigante dos videojogos.

PSM2 MEDALHA PRATA

PSM2 VEREDICTO

A experiência de hóquei no gelo mais completa, destina-se a novatos e veteranos. Se gostam da modalidade, não hesitem.

82

RÓTULO

INFO
Produtora: Capcom
Editora: Capcom
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 104 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Sequela
Velha Guarda
Plataformas
Aborrecido

BEM EQUILIBRADO: Mas mesmo assim mau.

DE PERNAS PARA O AR: Os interruptores viram os níveis ao contrário.

IMITADOR: A parte que lembra *Rez*.

ALERTA VERMELHO: Este é um dos companheiros de Mega.

POR FAVOR, OUTRO NÃO!

MEGA MAN X8

Ouçam todos, Mega Man voltou! Sim? Onde foram todos? Desculpa lá, Mega, parece que já não cativas ninguém...

Já alguém tentou processar Mega Man por incumprimento do dever? É que segundo o dicionário, "mega" significa "que ultrapassa outros exemplos da sua espécie". Num mundo onde existe *Ratchet 3*, este Mega Man merece ser severamente castigado ou então destruído.

Mega Man é mais um jogo de plataformas em 2D tão básico que nos faz pensar se os últimos 15 anos de progresso aconteceram realmente ou se adormecemos depois do fim de *Twin Peaks* e nos esquecemos de acordar. Como sempre, peguem no boneco azul (e num dos seus companheiros) e saltem de um lado para o outro em cenários que passam despercebidos até por fim morrerem. Também podem experimentar os níveis que envolvem mais que a típica mecânica *side scrolling*. Há um em que somos perseguidos por um robô gigante cuspidor de fogo e outro em que saltamos para baixo através de uma série de plataformas em vez de atravessá-las! E ainda há outro em que subimos para um trenó numa corrida em 3D, só que as curvas e os saltos não são controlados por nós, por isso só nos resta a inútil tarefa de alinhar o trenó com as rampas.

Também temos uma parte de *shooter* voador em 3D que nos faz lembrar *Rez*, mas sem aquele estilo e sem ser interessante.

É tudo tão básico, quer nos gráficos, quer na jogabilidade. É verdade que há partes engraçadas e uma *cutscene* vistosa quando lançamos um ataque duplo, mas nada ajuda o jogo.

PSM2 VEREDICTO

Os jogos de plataformas em 2D na PS2 não têm de ser fracos, mas são. *Mega Man X8* não é o pior de todos, mas quem quer perder tempo a jogar isto?

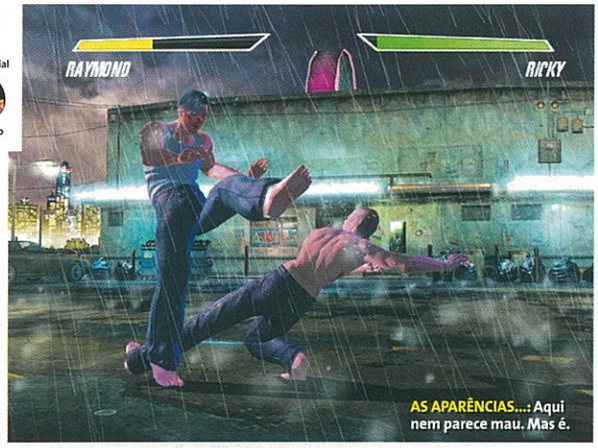
45

RÓTULO

INFO
Produtora: Genuine
Editora: Vivendi
Jogadores: 1-2
Cartão de Memória: 67KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Beat 'em up
Licença Oficial
Adaptação de filme
Aborrecido

ESTALADIÇO: Partam ossos e verão este fantástico efeito esqueleto.



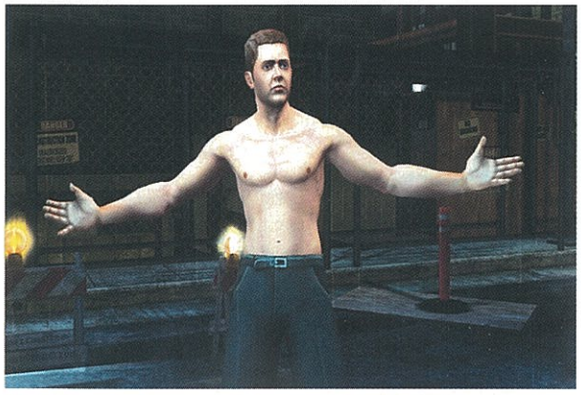
AS APARÊNCIAS...: Aqui nem parece mau. Mas é.

SEM ESPERANÇA: É uma chave de braços. Mais nada.

SIMPLESMENTE HORRÍVEL.

FIGHT CLUB

Preferimos fazer sabão com gordura.



Há muitos clubes realmente bons. O Automóvel Clube, por exemplo, está sempre pronto a tirar-nos de uma situação complicada. Os clubes de fãs, onde podemos comprar itens da nossa banda preferida que mais ninguém tem. Já *Fight Club* pertence à categoria dos clubes inúteis.

Fight Club é um *beat 'em up* desinspirado, sem atmosfera, não-reactivo e que muito dificilmente poderia ser tornado ainda pior. Se fosse uma cantora, seria a Celine Dion. Se fosse namorada(o), deixávamo-lo num instante e trocávamo-lo por outra pessoa mais apresentável. O jogo resume-se a ver dois tipos a esmurrarem-se um ao outro de uma forma muito desajeitada, cujos murros aqui e ali aterram sem o mínimo de impacto. Os poucos espectadores não fazem qualquer barulho. Os controlos são lentos a responder, tem menos movimentos do que um filme do Manoel de Oliveira, não inspira qualquer sensação de entusiasmo e não há nenhuma razão por que o devam comprar. Pontos positivos: os gráficos são razoáveis. E é só.

Mesmo que tenham adorado o filme e sejam fãs incondicionais de Tyler Durden, não nos parece que possam gostar minimamente deste jogo.

PSM2 VEREDICTO

Não faz de todo justiça ao excelente filme com Brad Pitt e Edward Norton. Um dos *beat 'em ups* mais fracos que já jogámos.

19

MÁ SORTE TER SIDO TAXISTA.

COLATERAL

Tom Cruise pinta o cabelo de grisalho e o restante elenco morre...

Não são muitas as pessoas que se podem gabar de ter transportado Tom Cruise no seu táxi, até porque ele é mais dado a viajar de limusina, mota ou cabo de *bungie jumping*. Um desses felizardos é Max, o taxista a quem Jamie Foxx dá corpo neste thriller. Apesar de a personagem de Cruise desta vez ser o assassino Vincent, talvez Max não sobreviva para contar a história a uma interminável lista de passageiros aborrecidos. *Colateral* apresenta não só a melhor prestação de Cruise desde há algum tempo, na pele de um assassino grisalho a soldo e sociopata, mas também uma performance igualável e nomeada para um Oscar de Foxx, além da realização fluida de Michael Mann. Percorrendo as ruas escusas de LA, Mann filma em vídeo digital, o que, embora por vezes possa parecer as filmagens das férias do nosso pai, dá ao filme uma sensação aguçada de realidade e mostra-nos outra faceta de LA. Acreditem, nunca viram Los Angeles filmada desta forma. Esqueçam as avenidas largas; aqui mostra-se o coração escondido da cidade, onde o crime impera. Mas isso é só o visual. A qualidade do filme está nas pessoas.

O JOGO DA MORTE

Cruise tira o maior partido da sua sombria personagem, remoendo um argumento que lhe deixa ser mau, quase tornando Vincent humano e bem intencionado, apesar da precisão fria com que executa os seus trabalhos. Foxx, por seu lado, interpreta Max como um homem normal apanhado no meio de acontecimentos que fogem ao seu controlo quando Vincent obriga o seu taxista simpático a passar por um pesadelo, com homicídios e encontros com a polícia e mafiosos pelo meio.

E já que falámos de polícias, Mark Ruffalo e Peter Berg são dois detectives crus e duros no encalço do derramamento de sangue de Vincent. Mann mantém a história equilibrada e foca a ênfase no drama em detrimento da acção, o que poderá não agradar a toda a gente. Mas quando deixa Vincent soltar-se, o resultado é avassalador, com destaque para o tiroteio na discoteca, uma boa demonstração das capacidades deste assassino a soldo.

Depois das relativas desilusões de *Ali* e *O Último Samurai*, é bom ver Mann e Cruise de novo em boa forma. E o recém oscarizado Jamie Foxx também é uma das virtudes deste filme.

QUANDO MANN SOLTA VINCENT, O RESULTADO É AVASSALADOR.

ELENCO
- Tom Cruise
- Jamie Foxx
- Mark Ruffalo
- Peter Berg
- Jada Pinkett Smith
- Javier Bardem
- Klea Scott
- Bruce McGill

REALIZADOR
- Michael Mann

FAIXA ETÁRIA
- Maiores de 16

PSM2 VEREDICTO

PRÓS	CONTRAS	DVD
+ Trabalho de câmara fantástico. + Excelentes diálogos. Cruise é só estilo.	– Por vezes arrasta-se um pouco. – O final é algo inverosímil.	+ Boas cenas de bastidores. – Não tem comentários.

EXTRAS
Cenas cortadas com comentários de Mann e *making of*. O melhor é ver Tom Cruise e Jamie Foxx no rigor dos treinos de combate.

É MELHOR QUE...
RED DRAGON

É PIOR QUE...
HEAT

Tom Cruise recupera alguma da sua glória passada. *Colateral* é um thriller extremamente bem conseguido que nos agarra e não larga.

83

GUIAS COMPLETOS

NENHUM LIVRO TEM TANTAS SOLUÇÕES COMPLETAS!

NAS BANCAS EM MARÇO

GUIA PSM2

O VOSSO GUIA PARA AS ANÁLISES DA PSM2 ACTUALIZADO TODOS OS MESES

O guia das análises actualizado mensalmente para não se esquecerem dos jogos que mais valem a pena. O melhor conselheiro para as vossas compras!

ACÇÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ALTER ECHO	THQ	17	66%
BAD BOYS 2	EMPIRE	24	51%
BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	20	43%
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	7	78%
BIG GAME HUNTER	ACTIVISION	26	72%
BLADE 2	ACTIVISION	5	51%
CATWOMAN	EA	28	77%
CHAOS LEGION	CAPCOM	15	86%
CHAOS LEGION (NTSC)	CAPCOM	12	86%
CHARLIE'S ANGELS	UBISOFT	15	14%
CONFLICT: DESERT STORM	SCI	4	78%
CONFLICT: DESERT STORM 2	SCI	15	88%
CONFLICT: VIETNAM	SCI	29	76%
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	KONAMI	7	73%
CURSE: THE EYE OF ISIS	WANADOO	20	24%
CY GIRLS	KONAMI	26	74%
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	14	70%
DEFENDER	MIDWAY	7	76%
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	9	72%
DRIV3R	ATARI	26	79%
FIREFIGHTER F.D.18	KONAMI	25	76%
GHOST RE CON	UBISOFT	7	65%
GHOST RECON 2	UBISOFT	32	63%
GUNGRAVE	SEGA	7	68%
HARDWARE ONLINE ARENA	SCEE	17	62%
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN	EA	26	78%
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	29	53%
HITMAN: CONTRACTS	EIDOS	24	90%
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	21	88%
KING ARTHUR	KONAMI	32	37%
KNIGHT RIDER 2	KOCH MEDIA	32	21%
LETHAL SKIES 2	BIGBEN	24	68%
MAFIA	TAKE 2 INTERACTIVE	22	71%
MALICE	ENVOLVED	27	60%
MANHUNT	TAKE 2	19	87%
MEN IN BLACK: ALIEN ESCAPE	ATARI	3	42%
METAL SLUG 3	SNK	31	79%
MIAMI VICE	DAVILEX	33	13%
NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER	KOEI	17	63%
NINJA ASSAULT	SCEE	4	68%
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	26	92%
O SENHOR DOS ANÉIS: AS DUAS TORRES	EA	6	76%
O SENHOR DOS ANÉIS: O REGRESSO DO REI	EA	19	84%
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	28	86%
REIGN OF FIRE	BAM! ENTERTAINMENT	7	71%
RISE TO HONOR	SONY	23	71%
ROADKILL	MIDWAY	19	68%
SAMURAI	BAM! ENTERTAINMENT	2	74%
SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	SEGA	27	59%
SAMURAI WARRIORS	KOEI	28	81%
SECOND SIGHT	FREE RADICAL	28	90%
SEVEN SAMURAI 20XX	SEGA	25	33%
SHADOW OF ROME	CAPCOM	33	85%
SHELLSHOCK: NAM '67	EIDOS	27	71%
SOCOM: US NAVY SEALS	SCEE	7	82%
SOCOM: US NAVY SEALS 2	SCEE	20	90%
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	27	83%
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	UBISOFT	26	88%
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	29	77%
SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS	ATARI	6	48%
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	18	82%
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SCEE	26	75%
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	23	56%
TM NINJA TURLES 2: BATTLE NEXUS	KONAMI	33	23%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	ATARI	5	49%
TERMINATOR 3: REDEMPTION	ATARI	30	66%
THE FELLOWSHIP OF THE RING	VIVENDI UNIVERSAL	7	70%
THE HAUNTED MANSION	TDK MEDIACTIVE	22	70%
THE HULK	VIVENDI	14	70%
THE MARK OF KRI	SCEE	9	74%
THE SCORPION KING	VIVENDI UNIVERSAL	7	23%
THE SUFFERING	MIDWAY	23	86%
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	18	90%
VIEWTIFUL JOE	CAPCOM	31	88%
VIEWTIFUL JOE 2	CAPCOM	33	85%
X-MEN 2: WOLVERINE´S REVENGE	GENEPOOL	12	75%
ZOE: THE 2ND RUNNER	KONAMI	16	79%

ACÇÃO/AVENTURA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
A DOG'S LIFE	SONY	19	55%
ALIAS	ACCLAIM	23	79%
APE ESCAPE 2	SCEE	7	80%
BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	18	82%
BLOODRAYNE	MAJESCO	12	67%
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	VIVENDI	17	74%
CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE	KONAMI	20	85%
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	13	59%
CROUCHING TIGER: HIDDEN DRAGON	UBISOFT	20	35%
DARK ANGEL	VIVENDI UNIVERSAL	11	45%
DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626	DISNEY	4	64%
ENTER THE MATRIX	ATARI	13	81%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	14	68%
FATAL FRAME 2 (NTSC)	TECMO	21	82%
FINDING NEMO	THQ	17	71%
FORBIDDEN SIREN (NTSC)	SONY	20	80%
FREEDOM FIGHTERS	EA	16	92%
GHOSTHUNTER	SONY	19	70%
GLASS ROSE	CAPCOM	24	57%
GTA: SAN ANDREAS	TAKE TWO	30	99%
GTA: VICE CITY	ROCKSTAR	6	97%
HARRY POTTER E A CÂMARA DOS SEGREDOS	EA	7	65%
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	EIDOS	5	89%
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB	ACTIVISION	15	80%
JAK 2: RENEGADE	SONY	16	93%
JAK 3	SONY	30	91%
KILL..SWITCH (NTSC)	SONY	20	78%
LARA CROFT TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	EIDOS	14	77%
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	20	79%
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	4	70%
LEMONY SNICKET'S	ACTIVISION	33	55%
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	ROCKSTAR	21	65%
MERCENARIES	LUCASARTS	32	88%
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	KONAMI	33	97%
MINORITY REPORT	ACTIVISION	7	60%
MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA	ATARI	20	59%
OBSCURE	ATARI	29	80%
ONIMUSHA 2	CAPCOM	4	89%
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE (NTSC)	CAPCOM	24	91%
PIGLET'S BIG GAME	TAKE 2	15	60%
PRIMAL	SCEE	9	79%
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBISOFT	19	87%
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	UBISOFT	31	90 %
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	1	73%
PROJECT ZERO	WANADOO	3	80%
RATCHET & CLANK 3	SONY	30	94%
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	25	86%
RESIDENT EVIL OUTBREAK (NTSC)	CAPCOM	21	86%
RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE 2	CAPCOM	32	71%
ROGUE OPS	KEMCO	22	38%
RTX RED ROCK	LUCASARTS	14	55%
SHINOBI	SEGA	7	75%
SILENT HILL 2: THE DIRECTOR'S CUT	KONAMI	9	88%
SILENT HILL 3	KONAMI	12	87%
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	28	74%
SOS: THE FINAL ESCAPE	AGETEC	9	81%
SPIDER-MAN: THE MOVIE	ACTIVISION	7	70%
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	ACTIVISION	10	70%
THE GETAWAY	SCEE	7	78%
THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY	30	79%
THE GREAT ESCAPE	SCI	15	73%
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	19	52%
THE INCREDIBLES	HEAVY IRON	32	72%
THE SIMPSONS: HIT & RUN	VIVENDI	18	77%
THE THING	VIVENDI	4	83%
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	UBISOFT	10	91%
TRANSFORMERS	ATARI	24	84%
UNDER THE SKIN	CAPCOM	33	70%
VAN HELSING	VU GAMES	24	67%
X-FILES: RESIST OR SERVE	VIVENDI	27	65%

ARCADA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
EYETOY: PLAY	SCEE	14	82%
EYETOY: PLAY 2	SONY	31	75%
FLIPNIC	UBISOFT	21	76%
GET ON DA MIC	EIDOS	31	49%
GRADIUS V	KONAMI	27	83%
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	21	48%
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	MIDWAY	31	71%
RIBBIT KING	ATARI	31	22%
SEGA SUPERSTARS	SEGA	31	80%
SILENT SCOPE 3	KONAMI	7	54%
SINGSTAR	SONY	24	80%
SINGSTAR PARTY	SONY	31	85%
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	SEGA	33	69 %
TIME CRISIS 3	NAMCO	16	82%
VIRTUA COP: ELITE EDITION	ACCLAIM	7	44%

AVENTURA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON	THQ	18	87%
CRIMSON TEARS	CAPCOM	27	74%
EVERBLUE 2	CAPCOM	10	56%
GREGORY HORROR SHOW: SOUL COLLECTOR	CAPCOM	18	70%

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	VU GAMES	30	80%
SCOOBY DOO: MISTERY MAYHEM	THQ	25	51%
SYBERIA	VIVENDI	13	67%
TAZ: WANTED	ATARI	5	70%

BEAT'EM UP

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME	EIDOS	18	45%
BACKYARD WRESTLING 2: T.G.T.N.	EIDOS	31	46%
BARBARIAN	TITUS	2	66%
BLOODY ROAR 4	KONAMI	19	68%
BUJINGAI	TAITO	23	62%
CAPCOM FIGHTING JAM	CAPCOM	33	53%
CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE 2 INTERACTIVE	19	33%
DEF JAM VENDETTA	EA	12	75%
DEF JAM: FIGHT FOR NY	EA	29	86%
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2	ATARI	18	81%
DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3	ATARI	31	83%
DINASTY WARRIORS 4: EMPIRES	KOEI	29	70%
DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS	KOEI	23	70%
GUILTY GEAR X2	BIG BEN INTERACTIVE	11	84%
GUILTY GEAR X2: RELOAD	ZOO DIGITAL	32	66%
HYPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM	24	89%
JO JO'S BIZARRE ADVENTURE	CAPCOM	5	55%
KING OF FIGHTERS 2000/2001	SNK	31	73%
LEGENDS OF WRESTLING 2	ACCLAIM	9	68%
MARVEL VS CAPCOM 2	CAPCOM	6	84%
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	7	85%
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	MIDWAY	30	85%
NIGHTSHADE	SEGA	22	73%
ONIMUSHA: BLADE WARRIORS	CAPCOM	21	75%
PRIDE FC	THQ	11	75%
ROCKY	RAGE	6	84%
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	ACCLAIM	26	72%
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	16	93%
SPAWN: ARMAGEDDON	EA	23	69%
SUPER FARM	IGNITION	19	60%
TEKKEN 4	SCEE	4	90%
UFC: SUDDEN IMPACT	TAKE 2	27	70%
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	12	87%
WAR OF THE MONSTERS	SCEE	10	69%
WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	THQ	21	88%
WWE: SMACKDOWN! VS. RAW	THQ	31	85%

CORRIDAS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
4X4 EVOLUTION 2	TAKE 2 INTERACTIVE	7	36%
ATV QUAD POWER RACING 2	ACCLAIM	10	68%
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	5	80%
BEN HUR	MICROIDS	10	42%
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE	7	79%
BOMBERMAN KART	KONAMI	17	51%
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	ACCLAIM	5	91%
BURNOUT 3 : TAKEDOWN	EA	28	94%
CEL DAMAGE	PLAY IT	13	50%
CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS	THQ	2	55%
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	6	88%
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	16	92%
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	29	88%
COMBAT ELITE : WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	28	72%
CRASH NITRO KART	VIVENDI	19	68%
CRASH 'N' BURN	CLIMAX	32	46%
DAKAR 2	ACCLAIM	11	50%
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY	21	42%
DRIVEN TO DESTRUCTION	ATARI	31	65%
F1 2002	EA	1	84%
FERRARI F355 CHALLENGE	SCEE	4	67%
FLATOUT	EMPIRE	31	77%
FORD RACING	EMPIRE	19	62%
FORD RACING 3	EMPIRE	31	34%
FORMULA ONE 2002	SCEE	6	68%
FORMULA ONE 2003	SCEE	15	77%
FORMULA ONE 2004	SCEE	28	65%
FREAKY FLYERS	MIDWAY	18	77%
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	7	85%
GRAND TOUR RACING GT-R 400	MIDAS	27	53%
GRAN TURISMO 4	SONY	33	97%
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE (NTSC)	SONY	21	83%
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE (PAL)	SONY	25	83%
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA	SCEE	2	79%
GROOVE RIDER	PLAY IT	21	52%
GUMBALL 3000	SCI	6	73%
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	13	49%
INDYCAR SERIES 2005	METRO 3D	29	63%
ISLE OF MAN TT SUPERBIKES	JESTER	29	59%
LE TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	KONAMI	14	71%
MASHED	EMPIRE INTERACTIVE	27	79%
MASTER RALLYE	MICROIDS	1	55%
MICRO MACHINES	ATARI	7	59%
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	13	80%
MOTO GP 3	SCEE	11	74%
MOTORSIEGE: WARRIORS OF PRIMETIME	PLAY IT	19	39%
MTX MOTOTRAX	ACTIVISION	25	79%
MX SUPERFLY	THQ	4	72%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA	5	88%
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	19	86%
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA	30	87%
R: RACING EVOLUTION (NTSC)	NAMCO	21	37%
RALLY CHAMPIONSHIP	SCI	1	56%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	ACTIVISION	6	68%
RICHARD BURNS RALLY	SCI	27	66%
RIDING SPIRITS	BAM!	4	70%

RIDING SPIRITS 2	CAPCOM	26	48%
SHOX	EA	5	61%
SMASH CARS	METRO 3D	15	54%
SPEED KINGS	ACCLAIM	13	55%
SPY HUNTER 2	MIDWAY	22	67%
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	14	77%
STUNTMAN	ATARI	3	74%
SX SUPERSTAR	ACCLAIM	14	53%
THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST	EIDOS	16	51%
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	17	44%
TOCA RACE DRIVER	CODEMASTERS	3	82%
TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	29	90%
TOTAL IMMERSON RACING	EMPIRE INTERACTIVE	7	74%
V-RALLY 3	ATARI	1	81%
WRC II EXTREME	SCEE	6	85%
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY	18	89%
WRC 4	SONY	30	87%
XGRA	ACCLAIM	16	75%

DESPORTO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	23	42%
AGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	1	83%
ATENAS 2004	SONY	26	70%
ATV: OFF ROAD FURY 2	THQ	16	73%
BMX XXX	ACCLAIM	7	58%
CENTRE COURT: HARD HITTER 2	MIDAS	16	78%
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	18	61%
CLUB FOOTBALL 2005	CODEMASTERS	31	67%
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	ACTIVISION	16	78%
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	22	80%
ESPN NBA 2NIGHT 2002	KONAMI	1	72%
ESPN NHL HOCKEY	SEGA	20	78%
EVOLUTION SKATEBOARDING	KONAMI	10	54%
EVOLUTION SNOWBOARDING	KONAMI	10	43%
FIFA 2003	EA	5	81%
FIFA 2004	EA	18	86%
FIFA FOOTBALL 2005	EA	29	89%
FIGHT NIGHT 2004	EA	24	88%
FOOTBALL MANIA	SILICON DREAMS/EA	6	24%
FREEKSTYLE	EA	2	59%
GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT	KONAMI	5	48%
HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP	EA	19	65%
INTERNATIONAL CUE CLUB	MIDAS INTERACTIVE	1	56%
ISS 3	KONAMI	10	78%
ISTO É FUTEBOL 2003	SCEE	5	72%
ISTO É FUTEBOL 2004	SCEE	23	75%
ISTO É FUTEBOL 2005	SONY	31	68%
KELLY SLATER'S PRO SURFER	ACTIVISION	4	70%
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	ACTIVISION	3	77%
MX UNLEASHED	THQ	24	75%
NBA 2K3	ATARI	11	70%
NBA BALLERS	MIDWAY	29	82%
NBA JAM	ACCLAIM	18	77%
NBA LIVE 2003	EA	7	82%
NBA LIVE 2004	EA	18	84%
NBA LIVE 2005	EA	30	86%
NBA STREET VOL. 2	EA	11	85%
NEXT GENERATION TENNIS	WANADOO	2	61%
NEXT GENERATION TENNIS 2003	WANADOO	14	55%
NFL 2K3	ATARI	11	78%
NFL STREET	EA	23	64%

GUIA PSM2

O VOSSO GUIA PARA AS ANÁLISES DA PSM2 ACTUALIZADO TODOS OS MESES

NHL 2003	EA	5	69%
NHL HITZ 2003	MIDWAY	5	80%
OUTLAW GOLF 2	HYPNOTIX	32	78%
PERFECT ACE PRO TENNIS	OXYGEN INTERACTIVE	14	38%
POOL PARADISE	AWESOME STUDIOS	24	72%
POOL SHARK 2	ZOO DIGITAL	32	56%
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	5	94%
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	17	96%
PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	29	93%
ROCKY LEGENDS	UBISOFT	30	66%
SEGA SOCCER SLAM	ATARI	7	36%
SLAM TENNIS	ATARI	2	77%
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2	SCEE	25	90%
SPLASHDOWN 2	THQ	16	75%
SSX 3	EA	17	94%
STREET HOOPS	ACTIVISION	5	64%
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM	15	56%
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA	7	80%
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	EA	16	81%
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA	30	82%
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	7	94%
TONY HAWK'S UNDERGROUND	NEVERSOFT	18	92%
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	ACTIVISION	30	89%
TRANSWORLD SURF	ATARI	3	72%
U MOVE SUPER SPORTS	KONAMI	32	63%
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	EA	33	62%
UEFA EURO 2004	EA	24	83%
UFC THROWDOWN	UBISOFT	4	75%
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	22	72%
VIRTUA TENNIS 2	SEGA	7	88%
WHITEOUT	KONAMI	20	45%
WINNING ELEVEN 6	KONAMI	1	93%
WINING ELEVEN 7	KONAMI	16	96%
WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL	KONAMI	26	89%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	CODEMASTERS	13	78%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	CODEMASTERS	27	80%

ESTRATÉGIA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
A-TRAIN 6	MIDAS	25	60%
ARMY MEN R.T.S.	3DO	1	56%
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	EIDOS	1	79%
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	20	69%
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	JOWOOD	32	64%
GHOSTMASTER	EMPIRE	29	60%
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	JALECO	23	65%
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI	11	61%
NAVAL OPS: COMMANDER	KOEI	28	58%
PACIFIC THEATRE OF OPERATIONS IV	KOEI	24	41%
PREMIER MANAGER 2004/2005	ZOO DIGITAL	32	63%
RISK	ATARI	25	70%
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII	KOEI	24	70%
STARWARS: THE CLONE WARS	ACTIVISION	9	69%
WORMS 3D	SEGA	18	80%
YU-GI-OH! DUELLIST OF THE ROSES	KONAMI	17	62%

FPS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	31	87%
DIE HARD VENDETTA	VIVENDI	14	54%
DINO STALKER	CAPCOM	3	58%
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBISOFT	23	75%
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	EA	31	58%
JAMES BOND 007 IN... NIGHTFIRE	EA	7	78%
JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH	VIVENDI UNIVERSAL	16	83%
KILLZONE	SONY	30	88%
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	VIVENDI	14	79%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	EA	2	89%
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	19	83%
RAINBOW SIX 3	UBISOFT	23	77%
RED FACTION 2	THQ	6	85%
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	ACTIVISION	13	85%
SERIOUS SAM NEXT ENCOUNTER	TAKE 2	25	74%
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	ATARI	20	35%
THE URBZ: SIMS IN THE CITY	EA	31	50 %
TIMESPLITTERS 2	EIDOS	5	95%
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA	31	56%
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	4	71%
WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR	THQ	16	65%
WORLD WAR ZERO: IRONSTORM	MC2	24	77%
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	SEGA	31	54%
XIII	UBISOFT	17	87%

GESTÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
LMA MANAGER 2003	CODEMASTERS	6	84%
LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	23	87%
LMA MANAGER 2005	CODEMASTERS	30	80%
PREMIER MANAGER 2003-04	ZOO DIGITAL	22	84%
PREMIER MANAGER	ZOO DIGITAL PUBLISHING	7	80%
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA	19	67%

MÚSICA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	1	58%
DJ: DECKS & FX	SONY	29	74%
EJAY CLUBWORLD	EMPIRE	6	84%
EYE TOY: RITMO LOUCO	SCEE	19	68%
MTV MUSIC GENERATOR 3	CODEMASTERS	26	83%

PLATAFORMAS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ASTERIX AND OBELIX XXL	ATARI	23	60%
BIONICLE	EA	17	38%
CRASH TWINSANITY	VIVENDI	31	49%
DR. MUTO	MIDWAY	10	59%
DRAGON'S LAIR 3D: SPECIAL EDITION	THQ	24	27%
FUTURAMA	SCI	15	75%
HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL	EA	20	56%
HAVEN: CALL OF THE KING	MIDWAY	6	81%
I-NINJA	SCEE	21	85%
ISLAND EXTREME STUNTS	LEGO	10	65%
KYA: DARK LINEAGE	ATARI	21	73%
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	18	81%
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	10	75%
PITFALL THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	23	71%
RATCHET & CLANK	SCEE	6	91%
RATCHET & CLANK 2: LOCKED & LOADED	SONY	18	85%
RAYMAN 3	UBISOFT	10	80%
SHARK TALE	ACTIVISION	31	29%
SHREK 2	ACTIVISION	27	78%
SPHINX AND THE CURSED MUMMY	THQ	22	64%
SLY RACCOON	SONY	7	80%
SLY 2: BANDO DE ESPERTALHÕES	SONY	30	88%
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	7	68%
TAK AND THE POWER OF JUJU	THQ	23	70%
THE CAT IN THE HAT	VIVENDI UNIVERSAL	24	27%
TREASURE PLANET	SONY	6	75%
TY O TIGRE DA TASMÂNIA 2: RESGATE SELVAGEM	EA	31	38%
TY THE TASMANIAN TIGER	EA	6	50%
VEXX	ACCLAIM	10	73%
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	BAM!	18	69%
WHIPLASH	EIDOS	22	72%

PUZZLE

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BOMBASTIC	CAPCOM	19	74%
EGGO MANIA	KEMCO	4	40%
KATAMARI DAMACY	NAMCO	25	83%
PUYO POP FEVER	SEGA	22	85%
SHREK SUPER PARTY	TDK	10	59%

RPG

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS	SONY	22	75%
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2 (NTSC)	BLACK ISLE STUDIOS	20	82%
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	CAPCOM	17	70%
CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST	UBISOFT	23	82%
DARK CHRONICLE	SONY	14	90%
DOT HACK PART 1: INFECTION	ATARI	23	58%
DRAKENGARD	TAKE 2	26	75%
EVERBLUE	CAPCOM	1	51%
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SCEE	16	70%
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	24	46%
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	21	85%
FINAL FANTASY XI	SQUARE ENIX	25	85%
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	ATARI	30	74%
GLADIUS	ACTIVISION	19	52%
KINGDOM HEARTS	SCEE	6	88%
LEGAIA 2: DUEL SAGA	EIDOS	5	59%
O SENHOR DOS ANÉIS: A TERCEIRA ERA	EA	31	53%
STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME	UBISOFT	30	85%
SUMMONER 2	THQ	6	73%
UNLIMITED SAGA	ATARI	18	49%
WAY OF THE SAMURAI 2	CAPCOM	26	80%
WILD ARMS 3	UBI SOFT	9	71%
X-MEN LEGENDS	ACTIVISION	31	69 %

SHOOT'EM UP

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BLOWOUT	ZOO DIGITAL	33	49%
FIREBLADE	MIDWAY	1	68%
GUNFIGHTER 2: REVENGE OF JESSE JAMES	UBISOFT	11	40%
GUNGRAVE	SEGA	4	79%
METAL ARMS	VIVENDI	17	87%
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	CAPCOM	13	68%

SIMULAÇÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
SEGA BASS FISHING DUEL	ACCLAIM	10	55%
THE SIMS	EA	7	85%
THE SIMS BUSTIN' OUT	EA	20	81%
UNDERWATER UNIT	IREM	3	62%

SIMULADORES DE VOO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ACE COMBAT: SQUADRON LEADER	NAMCO	33	79%
BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI	20	59%
GO GO COPTER	EMPIRE	25	37%
LETHAL SKIES	THQ	4	63%
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCASARTS	21	76%

Edições Atrasadas

 # 31 – JANEIRO 2004

ESPECIAIS
Jogos do Ano 2004
ANTEVISÃO
Mercenaries; Gran Turismo 4; TimeSplitters: Future Perfect; Rumble Roses; Project: Snowblind Shadow of Rome
ANÁLISES
Prince of Persia: Warrior Within; Call of Duty: Finest Hour; GoldenEye: Rogue Agent; WWE: Smackdown vs. Raw; SingStar Party; X-Men Legends; EyeToy: Play 2; O Senhor dos Anéis: A Terceira Era; Get On Da Mic; Sega Super Stars; The Urbz: Sims in the City; FlatOut; Ford Racing 3; Viewtiful Joe; Dragon Ball Z: Budokai 3; Backyard Wrestling 2; Club Football 2005; Crash Twinsanity; King of Fighters 2000/2001; Metal Slug 3; Isto é Futebol 2005; Total Club Manager 2005; Ty O Tigre da Tasmânia 2; Driven to Destruction; Midway Arcade Treasures 2; Shark Tale; Ribbit King; Worms Forts Under Siege
NO DVD
38 Grandes Jogos no DVD
Sly 2: Bando de Espertalhões, Driven to Destruction, King of Fighters 2000/2001, Rocky Legends, Mortal Kombat: Deception, Ribbit King, Midway Arcade Treasures 2, Pro Evolution Soccer 4, Shark Tale, Def Jam : Fight for NY, THUG 2 , Crash TwinSanity, Trailer de MGS3, Call of Duty, Prince of Persia 2, Metal Slug 3, Destroy All Humans, The Getaway: Black Monday, Neo Contra, Under the Skin, King Arthur, Fight Club, Tom Clancy's Ghost Recon 2, NBA Street Vol.3, LA Rush, Kessen 3, NARC, Midnight Club 3Burnout 3 : Takedown; Colin McRae Rally 2005; VietCong: Purple Haze; Forgotten Realms: Demon Stone; Obsure; Conflict: Vietnam; Spy Fiction; Crimson Sea 2; Indycar series 2005; Madden NFL 2005

 # 32 – FEVEREIRO 2005

ESPECIAIS
Isto é 2005
ANTEVISÃO
Splinter Cell: Chaos Theory; UEFA Champions League 2004 - 2005 Cold Fear; Viewtiful Joe 2; Sonic Mega Collection; NFL Street 2; Super Monkey Ball Deluxe
ANÁLISES
Mercenaries; Ghost Recon 2; The Incredibles; Outlaw Golf 2 Crash'n'Burn; U Move Super Sports; King Arthur Future Tactics; Premier Manager 2004/2005 Knight Rider 2; Guilty Gear X2; Pool Shark 2 Resident Evil Outbreak: File #2
NO DVD
34 Grandes Jogos no DVD
The Getaway: Black Monday; Viewtiful Joe 2, Shadow of Rome, Rumble Roses, Capcom Fighting Jam, Demento, Okami, Hard Luck, Resident Evil Outbreak: Files; Killzone; Jak 3; Ratchet & Clank 3; The Urbz; WWE Smackdown VS Raw; X-Men Legends; WRC 4; TY O tigre da Tasmânia 2 : Resgate Selvagem; Metal Slug 3; Prince of Persia: Warrior Within; Toca Race Driver 2; Star Wars: Battlefront; Leisure Suit Larry; Singstar Party; Get on da mic; Backyard Wrestling 2; Call of Duty: Finest Hour; Goldeneye: Rogue Agent; Gran Turismo 4; Devil May Cry 3: Dante´s Awakening; Eye Toy: Chat

 # 33 – MARÇO 2005

ESPECIAIS
TimeSplitters: Future Perfect; Devil May Cry 3: Dante's Awakening; Ubisoft; Jogos do Ano 2004
ANTEVISÃO
FIFA Street; NBA Street V3
ANÁLISES
Gran Turismo 4; Metal Gear Solid 3: Snake Eater; UEFA Champions League 2004-2005; Ace Combat 5: Squadron Leader; Shadow of Rome; Sonic: Mega Collection; Viewtifull Joe 2; Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus; Lemony Snickets; Miami Vice; Capcom Fighting Jam; Under the Skin; Blowout
NO DVD
52 novos Jogos no nosso DVD
Gta: San Andreas; Resident Evil 4; Metal Gear Solid 3: Snake Eater; The Nightmare Before Christmas; Monster Hunter; Star Wars: Episode III; FIFA Street; Eyetoy: Anti-Grav; Final Fantasy XII; Enthusia; Teenage Mutant Ninja Turtles 2; Ys: Ark of the Napishtim; Ape Escape: Pumped and Primed; Ghost in the Shell; Constantine; Area 51; SNK vs Capcom; Resident Evil: Outbreak File 2; The Urbz: Sims in the City; The Getaway: Black Monday; Flatout; WWE: Smackdown! Vs Raw; Ratchet & Clank 3; Jak 3; Goldeneye: Rogue Agent; Knight Rider 2; Pool Shark 2; Guilty Gear X2: Reload; Scaler; Robotech Invasion; Ford Racing 3; Sega Superstars; Call of Duty: Finest Hour; Eyetoy: Play 2; Total Club Manager 2005; Isto é Futebol 2005; Crash & Burn

só para coleccionadores

NÚMEROS ATRASADOS (INCLUINDO OS DVDs)
ASSINALE COM UM X OS EXEMPLARES PRETENDIDOS: **(E = ESGOTADO)**

CADA EXEMPLAR € 4,99 + PORTES DE ENVIO (1 REVISTA € 1,10; 2 A 4 REVISTAS € 2,38)
NOTA: CASO QUEIRA MAIS DE 4 REVISTAS, POR FAVOR TELEFONE PARA O NÚMERO 218 621 0

Nº 25 JULHO 2004 — OFERTA DE DVD
Nº 26 AGOSTO 2004 — OFERTA DE DVD
Nº 27 SETEMBRO 2004 — OFERTA DE DVD + LIVRO TRUQUES E DICAS
Nº 28 OUTUBRO 2004 — OFERTA DE DVD
Nº 29 NOVEMBRO 2004 — OFERTA DE DVD
Nº 30 DEZEMBRO 2004 — OFERTA DE DVD
Nº 31 JANEIRO 2005 — OFERTA DE DVD
Nº 32 FEVEREIRO 2005 — OFERTA DE DVD + LIVRO DE SOLUÇÕES
Nº 33 MARÇO 2005 — OFERTA DE DVD

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA: REMESSA LIVRE N.º 16001- 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO) **NÃO SE ENVIAM REVISTAS À COBRANÇA**

NOME: _____

MORADA: _____ **CÓDIGO POSTAL:** _____

TELEFONE: _____ **E-MAIL:** _____

N.º CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO): _____ **CHEQUE Nº: (à ordem de GOODY S.A.)** _____

PARA ESCLARECIMENTOS ADICIONAIS CONTACTAR TEL: 21 862 15 30 (TÂNIA RODRIGUES)

Arena

OS NOSSOS LEITORES NO SEU MELHOR

ÍNDICE

ARENA
Cinco desafios e muitos jogadores a lutarem pelos primeiros lugares numa animada competição. Vejam como participar nas páginas seguintes e desafiem os vossos próprios limites.

OS LEITORES
Os leitores da PSM2 percebem de jogos e, mais que isso, gostam dar a sua opinião. Por isso mesmo, não podemos deixar de premiar e publicar as melhores análises que nos chegam à redacção.

ÁREA 51
Uma secção onde vale tudo, ou quase tudo. Aqui publicamos desenhos, fotos engraçadas, anedotas, poemas, adivinhas... enfim, tudo o que nos chega dos nossos leitores que tenha piada e esteja relacionado com o mundo dos jogos.

CAIXA DO CORREIO
Os leitores são de facto a "página" mais importante desta revista. Nestas quatro páginas respondemos às perguntas colocadas pelos nossos leitores, ouvimos os seus elogios mas, especialmente, as suas críticas e sugestões.

TRUQUES E DICAS
A melhor cábula para qualquer jogador. Além dos truques que publicamos todos os meses, acrescentamos ainda códigos Action Replay 2 e guias passo a passo dos jogos mais importantes do momento. Um género de raio-x aos jogos da PS2.

PRÓXIMO MÊS
Como o melhor fica sempre para o fim, nesta última página vão poder encontrar o top de preferências dos nossos leitores e ainda uma breve antevisão do que vos traremos na próxima edição.

REGRAS DA ARENA

A Arena mudou. Agora a coisa ficou séria! Decidimos colocar os melhores frente a frente e para isso criámos um novo sistema. Durante quatro meses faremos uma selecção dos melhores classificados nos desafios propostos. Os dois jogadores com melhor pontuação no final de quatro meses serão chamados à redacção da PSM2 para um duelo, com um grande prémio para o vencedor de cada um dos desafios. O prémio deixará de ser mensal e será apenas entregue ao melhor dos melhores depois do embate final sob o visionamento do júri da PSM2.
O método de participação permanece idêntico, ou seja, gravem o que é exigido numa cassete de vídeo e enviem para a redacção, e os vídeos dos actuais classificados estarão presentes mensalmente no DVD. Agora já sabem, têm quatro meses para provar se merecem entrar na Arena, receber o grande prémio e o estatuto de melhor jogador. O desafio está lançado. Quem se atreve a aceitar?

COMO GRAVAR AS VOSSAS PARTICIPAÇÕES

1 Liguem a vossa PS2 ao vídeo através do cabo SCART e sintonizem a TV no canal do vídeo.

2 Depois de inserirem na PS2 o jogo em que pretendem participar, se possível, desactivem a opção de música de forma a que se ouça apenas o som do jogo. Comecem então a jogar até conseguirem o vosso melhor desempenho.
Gravem em cassete as vossas melhores participações de cada jogo e o ecrã de resultado durante alguns segundos.
Por fim, rebobinem a cassete e escrevam na etiqueta da cassete, ou num papel à parte, o vosso nome, jogos e pontuações alcançadas e um Index a indicar onde estão gravadas as vossas participações.

3 Está quase.
Agora, arranjem uma fotografia vossa. Uma qualquer serve: nus ou completamente vestidos, não importa. Sem ela, não conseguirão ter lugar na nossa coluna na Arena ou nos Peritos, e a vossa aparição no DVD não valerá o esforço.
Ah, e escrevam na parte de trás da fotografia o vosso nome.

4 Escrevam num papel uma referência do tempo onde estão gravadas as vossas participações na cassete. De forma a podermos irmos directamente ao que interessa.

5 Preencham devidamente o cupão de participação com todos os dados que lhes são exigidos – incluindo as pontuações ou feitos alcançados

6 Finalmente, ponham a cassete, a foto e o cupão dentro de um envelope e enviem-nos para:
PSM2 - Arena/Peritos,
R. Vale Formoso
de Baixo, 3/9
Edifício Levy,
1900-825 Lisboa. Boa sorte!

SIM, GOSTARIA DE PARTICIPAR NA ARENA PSM2 E ENVIO UM VÍDEO DOS MEUS FEITOS. *

NOME:
MORADA:
LOCALIDADE: C. POSTAL: IDADE:
E-MAIL: TELEF.:

ACTUALMENTE, QUAIS SÃO PARA SI OS 3 MELHORES JOGOS DE PS2? 1º 2º 3º
QUAIS OS 3 PRÓXIMOS JOGOS QUE PENSA COMPRAR? 1º 2º 3º
O QUE INCLUIRIA NO ESPAÇO CLÃ PSM2?

JOGO: PONTUAÇÃO:
JOGO: PONTUAÇÃO:
JOGO: PONTUAÇÃO:
JOGO: PONTUAÇÃO:
JOGO: PONTUAÇÃO:

PSM2

* DECLARO QUE CEDO TODOS OS DIREITOS DE COPYRIGHT, TRANSMISSÃO, DUPLICAÇÃO E REPRODUÇÃO DO REGISTO QUE ENVIO PARA UTILIZAÇÃO PELA PSM2, BEM COMO O SUPORTE FÍSICO.

Bem-vindos à ... ARENA PSM2

Têm o que é preciso?

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Desafio: Iniciem um desafio no modo Match entre Portugal e Portugal (ou seja, vocês e o CPU terão a mesma equipa). De seguida, coloquem o tempo de jogo em 10 minutos, as estrelas de dificuldade até cinco e a condição de ambas as equipas no máximo, com a seta vermelha para cima. Os escolhidos serão os que vencerem por maior diferença de golos, que em caso de igualdade serão desempatados pelo maior número de golos marcados e de seguida pelo golo obtido mais cedo.

Concorrente: Nuno Fonseca
Pontuação: 5 - 0

VS

Concorrente: Daniel Sampaio
Pontuação: 4 - 0

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Desafio: Dêem início à gravação dentro das opções do próprio jogo e coloquem as dificuldades em Medium, os rounds em dois e o tempo limite desligado. De seguida, iniciem o modo Arcade normal com qualquer uma das personagens do jogo e gravem todos os combates até ao próprio final da personagem. Os vencedores serão os que terminarem no melhor tempo indicado pelo próprio jogo.

Concorrente: O vosso nome aqui
Pontuação: 000000

VS

Concorrente: O vosso nome aqui
Pontuação: 000000

BURNOUT 3

Desafio: Seleccionem o modo Time Attack dentro de Single Event, com a pista Silver Lake South Bound na região dos EUA. O único veículo permitido para a competição é o Compact Type 3, com a cor que desejarem. Os vencedores serão os que obtiverem o melhor tempo numa só volta e sim, depois de terminarem uma volta menos conseguida podem continuar, pois não é obrigatório que seja a primeira volta.

Concorrente: Ruben Gonçalves
Pontuação: 1:28:54

VS

Concorrente: À espera de oponente
Pontuação: 000000

KILLZONE

Desafio: Escolham o modo Battlefields, continuem offline e com a opção para um jogador. Seleccionem a equipa, o tipo de jogo Deathmatch e o cenário Beachhead. Depois definam as opções da seguinte forma: Bot Difficulty – Hard; Number of Bots – 1; Time Limit – 10:00, Spawn Limit – Unlimited e Kills – 500. Quem matar mais é o vencedor. Em caso de igualdade será o que tiver morrido menos vezes. Se mesmo assim o empate se mantiver, será o que matou mais cedo que seguirá em frente.

Concorrente: O vosso nome aqui
Pontuação: 000000

VS

Concorrente: O vosso nome aqui
Pontuação: 000000

COMO PARTICIPAR — ACHAM-SE CAPAZES DE FAZER MELHOR?

Não podia ser mais simples. Se têm na prateleira pelo menos um dos jogos representados na Arena, leiam atentamente as regras de participação de cada jogo e tentem destronar os actuais vencedores das primeiras posições. Se desejarem, podem participar em mais que um desafio, ou mesmo em todos. De forma a facilitar a vossa participação, apresentamos na página ao lado um pequeno tutorial que explica como gravar os vossos feitos numa cassete VHS, assim como o cupão de participação. Não esperem mais... Tornem-se um vencedor!

Os Leitores

AS ANÁLISES DOS NOSSOS LEITORES

UMA PALAVRA DO OUTRO LADO DA BARRICADA

E porque os "treinadores de bancada" também têm uma palavra a dizer, a PSM2 elege mensalmente as melhores análises que chegam à redacção. Para poder ajustar os textos criados pelos nossos leitores ao espaço limitado por estas páginas, a PSM2 reserva-se o direito de editá-los sem nunca desvirtuar o seu conteúdo. Os três premiados deste mês foram:

PREMIADOS DA EDIÇÃO ANTERIOR

Gó
Ana Margarida
Alexandre Miguel

PRÉMIOS PARA A PRÓXIMA EDIÇÃO

GUIA TOTAL 5

OBSCURE

Pela sua natureza, os *survival horrors* fazem assentar a sua lógica no binómio ambiente terrorífico/medo. Tendo um território bem definido e uma fórmula de sucesso, nos últimos anos as produtoras pouco têm feito para renovar o género. *Obscure*, não sendo um título-referência, assume uma atitude honesta, já que se constitui como proposta de qualidade que introduz tópicos inovadores, num universo cada vez mais pejado de *clichés*.

O argumento de *Obscure* não é o seu ponto mais original. Inspirado na trilogia de filmes *Scream*, o jogo arrasta-nos para um quadro estereotipado: uma escola secundária repleta de *teenagers*, onde o desaparecimento de um aluno desencadeia a acção. Avançamos, então, com cinco colegas, na busca de pistas para resolver o puzzle, numa acção que nos impele a deambular por um conjunto diversificado de cenários, numa lógica do tipo disparo/resolução de enigmas.

Tecnicamente, *Obscure* é uma proposta muito sólida: as personagens e os cenários estão bem construídos, sendo visualmente agradáveis e detalhados. É, no entanto, nos efeitos de luz/sombra (por acção das lanternas) que o jogo atinge padrões de excelência, intensificando o ambiente inquietante. Tudo isto acaba sublimado pelo alto nível de desempenho dos controlos.

É na jogabilidade que reside o trunfo desta proposta. *Obscure* pode ser jogado em *singleplayer* e permite dar ordens aos nossos companheiros, controlados pelo CPU, ou por outro jogador, o que torna a aventura mais divertida e viciante!

89%

JORGE PIMENTA

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Para os amantes do futebol, 2004 ficará gravado na memória como o ano de todas as (des)ilusões, com o Campeonato da Europa da modalidade. Terminado o certame, os adeptos continuam a ter razões para sorrir: *PES* está de volta! Rejubilem os videojogadores e desesperem todos os outros!!!

PES vai já na quarta edição, mas o entusiasmo de quem o conhece não diminui com o passar do tempo; afinal, a Konami tem vindo a surpreender, ao melhorar sucessivamente um jogo que já parecia perfeito!

PES4 reforça o estatuto de jogo de futebol mais realista: é quase possível fazer tudo com a bola nos pés! Além disso, correr, saltar, cair, driblar, rematar são movimentos efectuados com uma fluidez virtual única, acompanhados de gráficos de alta qualidade, a que nem falta um editor para dar os retoques finais nos craques!

Se nada disto constitui novidade para quem joga *PES* desde o primeiro, a quarta edição surge efectivamente melhorada em todos os domínios, havendo um que se destaca: a Master League! Esta opção combina o simulador e o gestor de futebol. Daí decorrem alterações sensíveis: a criação de novos jogadores em substituição dos que terminam carreira; a possibilidade de fazer uma prospecção do mercado, apostando em jovens promessas que aliam alto rendimento e baixo custo; o sistema de desenvolvimento de capacidades dos atletas associado ao seu desempenho no terreno de jogo; novas licenças.

PES 4 começa a ser uma causa para as crises conjugais, laborais e sociais, sendo altamente recomendado a solteiros e reformados.

96%

REI EUSÉBIO (PEDRO FERNANDES)

THE GETAWAY, BLACK MONDAY

Na órbita de jogos como *Driver* ou *GTA*, *TGBM* surge como uma proposta realista e adulta, quer pelo argumento, quer pela reprodução fiel de dezenas de quilómetros de Londres, ou pelas personagens distantes do *look cartoon* dos dois concorrentes mencionados.

Um dos pontos fortes é a narrativa, uma trama negra, verosímil e sólida (a acção da Máfia de Leste na Grã-Bretanha), que acaba exponenciada pela forte ligação entre os quadros que compõem a história. A recriação fantástica do ambiente *foggy* da velha Londres, assim como a construção de personagens humanizadas (distantes dos tipos pálidos que inundam os videojogos) levam os saudosistas a recordar séries policiais da BBC. A juntar a estes condimentos, temos um parque automóvel extenso, variado e fiel às máquinas guiadas na capital britânica, proporcionando momentos de puro gozo ao volante.

Todavia, três anos volvidos, *TGBM* continua a ter erros inadmissíveis em consolas de 128 bits: a jogabilidade é pouco intuitiva, exigindo persistência; os controlos são imprecisos e a câmara teimosa, que insiste em rodar lentamente e nem sempre para onde desejamos; há animações pouco fluidas e outras pouco naturais, que comprometem determinadas operações; algumas missões são pouco excitantes, outras pouco desafiadoras; outras, ainda, chegam a ser risíveis, pelo ridículo de situação que provocam.

Um videojogo não é apenas uma boa história; é também a sua harmonização com a componente técnica.

70%

CÂNDIDO CARVALHO

COMO PARTICIPAR Os textos deverão ter à volta de 1500 caracteres e devem ser acompanhados por uma fotografia do autor ou uma imagem que o identifique, assim como os seus dados pessoais. O envio pode ser feito para o nosso e-mail: CORREIO.PSM2@GOODY.PT com o Assunto "OS LEITORES", ou por carta: PSM2 - OS LEITORES, RUA VALE FORMOSO DE BAIXO, 3/9 EDIFÍCIO LEVY 1900-825 LISBOA. O(s) Vencedores terão de suportar o(s) custo(s) de envio do(s) prémio(s).

MAXI consolas
180 PÁGINAS TODOS OS JOGOS PARA TODAS AS CONSOLAS
PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | N-GAGE | GBA | PSP | NINTENDO DS
MAXI consolas
Resident Evil 4
Gran Turismo 4
Nintendo DS
4 POSTERS GRÁTIS
44 JOGOS EM DESTAQUE
INCLUI 2 SUPLEMENTOS
3 SOLUÇÕES COMPLETAS
180 páginas recheadas de novidades
2 suplementos + 4 posters Grátis
TRUQUES & DICAS
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
PLAYBOY THE MANSION
PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN
E MUITO MAIS... DICAS • GUIAS • TRUQUES • SOLUÇÕES • AJUDAS
TODOS OS JOGOS PARA TODAS AS CONSOLAS
GAME BOY ADVANCE > N-GAGE > PSP > NINTENDO DS > TELEMÓVEIS > JOGOS JAVA
consolas PORTÁTEIS
ESPECIAL NINTENDO DS
12 JOGOS JAVA TESTADOS!
Project Rub
Spider-Man 2
A não perder! Já nas bancas.
MAXI consolas
TODOS OS JOGOS PARA TODAS AS CONSOLAS
Sempre nas bancas no início de cada mês

Caixa do correio

AS OPINIÕES E QUESTÕES DOS NOSSOS LEITORES

Todos os meses dedicamos este espaço às opiniões, sugestões e questões colocadas pelos nossos leitores. Nesse sentido, existe um endereço de e-mail para onde podem escrever, para além da nossa morada postal para onde nos poderão enviar cartas. Tomem nota:

- **E-MAIL:** correio.psm2@goody.pt
- **ESCREVAM PARA:** PSM2 - Caixa do Correio, Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9, Edifício Levy — 1900-825 Lisboa.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI... 4?

Olá, *people* da melhor revista de videojogos de todos os tempos!
1. Acham *Ace Combat 5* o melhor exemplar do seu género ou há algum melhor?
2. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* é uma boa escolha ou preferem outro?
3. Para quando *Juiced*, *MGS 3* e *NFS Underground 3*?
4. Em *GTA: San Andreas* há alguma maneira de ver se ainda falta muito para ter 100% do jogo?
5. Ouvi falar em *DBZ Budokai 4*, confirmam?
6. Quanto custará a PSP e os seus respectivos jogos? Qual a data de lançamento?
7. *Midnight Club 3* ou *Juiced* serão capazes de ultrapassar *NFS Underground 2*?
8. Qual será o melhor, *Gran Turismo 4* ou *Enthusia*?
9. *Pro Evo 5* terá todas as licenças?
10. Sei que ainda é muito cedo para fazer esta pergunta, mas qual será o melhor: *Pro Evo 5* ou *FIFA 2006*?
11. Podiam-me aconselhar um bom jogo de aventura e um jogo de guerra?
12. Há algum jogo de gestão de aquários?
13. Podiam-me indicar algum site que tenha as datas de lançamento dos jogos?
14. Não seria possível porem de vez em quando algumas demos no DVD?
Por agora acho que é tudo. Desculpem lá o tempo que vos roubei e continuem assim que vão muito longe!

Joca, por e-mail

Ainda bem que era tudo, pois se ultrapassasse as 14 perguntas não tínhamos espaço para mais ninguém. Mas estamos cá é para isso.
1. Para quem gosta de aviões de combate e uma jogabilidade acessível, *Ace Combat 5* é bem capaz de ser a opção mais viável.
2. Melhor jogo que *MGS 3* na PS2 só mesmo *GTA: San Andreas*. O primeiro foi coroado com um 97% e a obra-prima da Rockstar mereceu um espantoso 99%.
3. *Juiced* está previsto para Maio e *MGS 3* já está disponível. *NFS Underground 3* ainda não tem data nem consola de lançamento anunciadas. Mas não nos admiramos nada que este ano surja mais uma versão do popular jogo de corridas ilegais da EA.
4. Sim, na opção de estatísticas disponível no menu de pausa.
5. Para já não existe qualquer referência sobre o quarto título da série *Budokai*, no entanto já está em produção um novo jogo inspirado em *Dragon Ball*, chamado *DBZ: Sagas* e com data prevista para a Primavera.
6. Infelizmente os preços da PSP ou dos seus jogos são ainda uma incógnita. Provavelmente a portátil será lançada entre a Primavera e o Verão, mas ainda não está confirmado.
7. Ainda é cedo para responder a essa pergunta. Nas próximas edições vamos certamente ter mais novidades.
8. *Enthusia* promete muito, mas *GT 4* é *GT 4* e para nós continua a ser o melhor. Mas confessamos que o jogo da Konami está com muito potencial, como já deve ter reparado na nossa reportagem da página 28.
9. A Konami prometeu-nos que iria tentar consegui-las, mas não apostamos muito nisso.
10. Se a tradição se mantiver, *PES 5* será melhor, mas com a evolução agradável que *FIFA* tem tido, quem sabe ao certo? Seja como for, ficamos sempre nós a ganhar.
11. Dos mais recentes, *Prince of Persia: Warrior Within* e *Call of Duty: Finest Hour* são as nossas escolhas nos respectivos géneros. Se prefere um jogo com mais acção, é só ler a nossa análise a *DMC 3*.
12. Não existe nenhum jogo de gestão de aquários, mas *Everblue 2* é um jogo que mistura um pouco de RPG com pesca submarina e até aquários. Experimente.
13. Os sites oficiais das editoras dos jogos de que pretende obter informações, ou a nossa lista de lançamentos anunciados e respectivas datas.
14. Mais uma vez voltamos a frisar que revistas não oficiais não têm permissão da Sony para colocar demos de jogos, mas o DVD já está bem bom assim, ou não?

DICAS PARA FINAL FANTASY X-2

Olá a todos!
1. Gostava de saber quais são e onde se apanham os itens que possibilitam o Break HP Limit nas Dresspheres especiais da Yuna e da Rikku em *FF X-2*.
2. O que é feito daquele jogo que ia ser lançado no Japão, de gestão futebolística produzido pela equipa de *PES*, que mencionaram na edição 18?
Aqui fica uma excelente dica para quem estiver encravado em algum *boss* de *FF X-2*: se possuírem o item Cat Nip e a Dressphere Lady Luck ao máximo, equipem-se com esses dois itens. O Cat Nip faz com que a personagem faça um ataque de 9999 com a vida em amarelo. Quando estiverem nessa condição ataquem com Four Dice de Lady Luck. Se tirarem uma boa pontuação nos dados, cada golpe tirará ao inimigo 9999 de vida. Se conseguirem 24 golpes o inimigo sofrerá 239976 de dano!
Obrigado e continuem o trabalho que todos adoramos.

Miguel Vaz, Lamego

Ora aí está um leitor amigo do seu amigo e que gosta de ajudar os outros. Agradecemos as dicas para *FF X-2* e aqui vão as localizações dos itens de que necessita:
1. O primeiro item necessário para o Break HP Limit de Yuna chama-se Twilight Rain e pode ser encontrado no fundo de uma queda de água em Besaid. O segundo item obrigatório é Aurora Rain e poderá obtê-lo dentro de Cavern of the Stolen Fayth, numa área chamada Chamber of the Fayth. Os dois itens necessários para o Break HP Limit de Rikku são Machina Booster e Machina Reactor. O primeiro localiza-se na secção Youth League Headquarters da área Mushroom Rock Road e o segundo está nas Ruin

Depths, que é uma área secreta de Chocobos nas Calm Lands.
2. Esse jogo de gestão futebolística acabou por ser lançado apenas no Japão e não existe intenção por parte da Konami em lançá-lo na Europa. Citando os próprios produtores do jogo, "temos a consciência que existe um jogo chamado *Championship Manager*". Lembramos que *Championship Manager 5* será lançado em Abril para PS2.

SAN ANDREAS: O MELHOR!

Oi, pessoal da melhor revista de jogos do mundo e arredores!
Obrigado por todos os meses nos transmitirem as preciosas informações sobre jogos.
1. Acham que *GTA: San Andreas* (o melhor da PS2), é melhor que *Halo 2* (o melhor da Xbox)?
2. Sou um grande fã de *Metal Gear Solid* e gostava de saber se *MGS 3: Snake Eater* está "fixe". É que custa-me crer que algum jogo possa ser melhor que *MGS 2: Sons of Liberty*.
3. Acham que *Splinter Cell: Chaos Theory* poderá ser melhor que *Metal Guear Solid 3*? A mim custa-me a acreditar.
4. Acham mesmo que *God of War* poderá realmente vir a ser um dos melhores da PS2? Porquê?
5. Adoro a saga *Devil May Cry* e o terceiro capítulo parece-me estar genial.
6. Quais são as novidades sobre *Max Payne 3*?
7. Que jogo de acção na terceira pessoa me recomendam?
8. Onde posso encontrar soluções completas para jogos?
Um abraço e continuem o excelente trabalho.

Leitor identificado, por e-mail

1. *Halo 2* é bom, mas não é o melhor jogo para Xbox. Ou pelo menos deixará de ser quando *GTA: San Andreas* sair na consola da Microsoft. Achamos que isto responde à sua questão.
2. *Snake Eater* não está "fixe", está brilhante! Por alguma razão é o segundo jogo com melhor nota na PSM2.
3. Ainda não podemos dizer com certeza se *Chaos Theory* será bom ou não porque ainda não jogámos a versão final, mas dificilmente superará *Snake Eater*.
4. Porque cada vez que vemos algo de novo do jogo ficamos boquiabertos e a Sony parece apostar muito nele. Também gostámos de ver a forma apaixonada como os produtores falam de *God of War*, totalmente confiantes no seu trabalho (algo raro na maioria dos jogos). Mas deixaremos melhores impressões em breve, quando jogarmos uma versão deste jogo.
5. E está! É só confirmar na nossa análise.
6. De momento, nenhumas. *Max Payne 3* ainda não foi anunciado.
7. *Devil May Cry 3* e *MGS 3: Snake Eater*. Se já tem o obrigatório *GTA: San Andreas*, como é óbvio.
8. O site www.gamefaqs.com deverá ter tudo o que procura.

ORTOGRAFIA

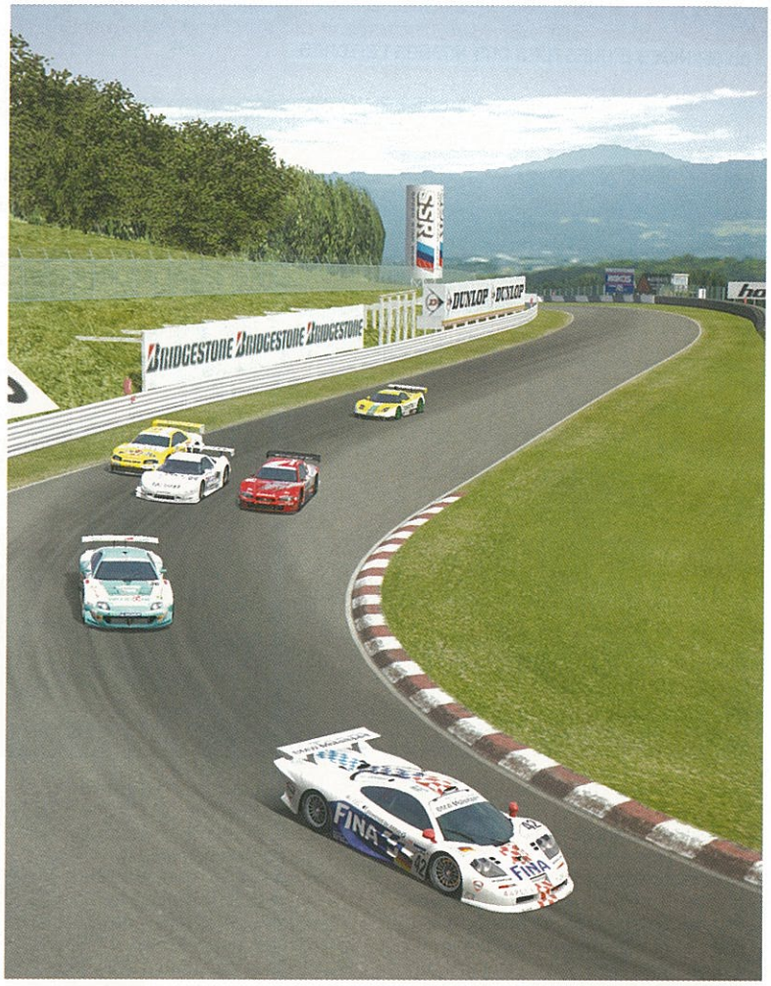
1. Vai haver mais algum *Dragonball Z* para além do *DBZ: Sagas*?
2. Qual acham que vai ter melhores resultados: *Splinter Cell: Chaos Theory* ou *MGS 3: Snake Eater*?
3. Acham que *The Punisher* vai ser bom, visto que provavelmente as cenas mais macabras vão ser a preto e branco?
4. Qual é o programa que utilizam para fazer downloads?
5. Haverá mais algum *Pro Evolution Soccer*? Se sim, quando?
E pronto, acho que não tenho mais dúvidas. Continuem o bom trabalho.
P.S. Desculpem a falta de acentos, mas o meu teclado deve estar com algum problema porque se eu carregar na tecla para pôr acentos aparece outro sinal. Se me puderem ajudar agradecia.

Fábio Silva, por e-mail

1. O único jogo de *DBZ* previsto para PS2 é *Sagas*, mas não nos admirávamos se fossem lançados mais jogos inspirados na série animada.
2. *Splinter Cell* dificilmente alcançará ou ultrapassará a mesma marca que *MGS 3*.
3. Sim, apesar dessa inconveniência, *The Punisher* consegue ser um bom jogo de acção. Principalmente para quem gosta da personagem da Marvel. Análise na próxima edição.
4. Que pergunta invulgar, mas não utilizamos nenhum programa.
5. Claro que sim! Deverá sair na mesma altura que todos os outros, ou seja, entre Outubro e Novembro.
O único conselho que podemos dar é que escreva primeiro num programa de escrita, como o Word ou o Bloco de Notas do Windows e depois copie para o e-mail. Esperemos que ajude.

DUVIDAR É HUMANO!

Oi, *people* da PSM, sou um grande admirador do vosso trabalho, mas como todos os seres humanos, tenho dúvidas.
1. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* será melhor que *GTA: San Andreas*?
2. Entre estes dois jogos qual me aconselham a comprar: *Killzone* ou *Call of Duty: Finest Hour*?
3. A banda sonora de *GTA: San Andreas* está à venda em Portugal?
4. Li a votação da redacção para melhor jogo do ano, 99% a *GTA: San Andreas*. Quem é que se atreveu a não votar nele?
5. Já existe alguma média para o preço da PlayStation 3 em Portugal?
Queria também informar os leitores como eu que os cartões de memória da Mega Memory não funcionam no modelo PS2 mais pequeno, por isso não cometam o mesmo erro que eu cometi!
Continuem o bom trabalho.



Fábio Damas, por e-mail

1. *MGS 3* é estupendo, mas nenhum jogo oferece tanto como *GTA: San Andreas*.
2. Depende um pouco do gosto pessoal. Se prefere um tema mais real experimente *Call of Duty*, caso contrário opte por *Killzone*.
3. Infelizmente, não.
4. A marca de 99% colocada nessa secção referia-se à nota que o jogo recebeu quando foi classificado e não ao número de pessoas que votaram nele. Pela primeira vez em muito tempo a redacção da PSM2 foi unânime em algo – *GTA: San Andreas* é o melhor jogo da PlayStation 2.
5. Não existem anúncios oficiais nem tão pouco especulações acerca do preço da PS3.

SECÇÃO "PRÓXIMO MÊS"

Oi, pessoal da PSM2! Como de elogios já vocês devem estar fartos, passemos às minhas perguntas:
1. Deram 97% a *Gran Turismo 4* só pelos gráficos?
2. Disseram na vossa análise que *Viewtiful Joe 2* é melhor que *Viewtiful Joe*. No entanto, receberam respectivamente 85% e 88%.
3. Vale a pena jogar os primeiros *Metal Gear Solid* antes de comprar o terceiro capítulo?
4. São verdadeiros os boatos que dizem que vai haver um *Ratchet & Clank 4*?
5. Que jogos online me aconselham a comprar, sem contar com *Ratchet & Clank 3* e *Burnout 3*?
E agora uma crítica. Porque é que as revistas nunca têm as análises que prometeram na edição anterior? Por exemplo, na edição 31 disseram que iam analisar *Metal Gear Solid 3*, mas na seguinte nada. E nessa edição prometem a análise a *Devil May Cry 3*, e na edição seguinte não havia análise nenhuma. O que é que se passa?

Renato Rocha, por e-mail

1. Claro que não, demos por tudo o que o jogo é. Por ter uma jogabilidade de sonho, gráficos bombásticos, som espantoso e pela longevidade brutal. É melhor do que qualquer outro jogo de carros em todos os aspectos.
2. Sim, mas há que ter em conta que *Viewtiful Joe 2* sofreu uma penalização na nota por ser demasiado semelhante ao anterior.
3. Se o fizesse iria tirar muito mais de *MGS 3*, mas mesmo sem jogar vai perceber muito bem a história. Mas ao acabar *MGS 3* ficará a conhecer alguns dos segredos mais bem guardados dos títulos anteriores.
4. Ainda não ouvimos falar nele, mas não nos admiraria se aparecesse um quarto capítulo.
5. Os dois jogos da série *SOCOM* são essenciais na colecção online de qualquer jogador.
Tudo o que é anunciado nessa secção

Caixa do correio

AS OPINIÕES E QUESTÕES DOS NOSSOS LEITORES

está de facto planeado para a próxima edição e com grandes hipóteses de realmente surgir, mas por vezes surgem algumas situações de última hora que obrigam à mudança de planos, como foi o caso de *MGS 3*. Mas não nos enganámos em relação a *DMC 3*. Na edição 32 escrevemos "Jogámos a nova aventura de Dante e vocês vão ficar a saber tudo", e foi exactamente o que fizemos através de um grande especial. De qualquer forma, pode ler a análise nesta mesma edição.

GINCANA DE GTA: SAN ANDREAS

Como vai a melhor revista do mundo? A jogar muito, para variar.
É a primeira vez que vos escrevo e queria dar os parabéns pelo vosso trabalho. Agora as perguntas.
1. Li que *Xenosaga 2* vai sair na Europa, verdade? É que é um bocado ilógico, pois o primeiro foi cancelado na Europa.
2. Em *GTA: San Andreas* existe uma missão estilo gincana de resistência, chamado Beat the Cock, e que o vosso guia não incluía. É em Santa Maria Beach, ao lado do paredão.
3. Podiam incluir uma secção onde os leitores pudessem enviar dúvidas ou segredos de *GTA: San Andreas*, pois talvez alguém saiba coisas que vocês ainda não tenham descoberto.

Diogo Moura, Aveiro

Vai bem, obrigado, mas a jogar menos do que gostaríamos. Isto de fazer uma revista dá algum trabalho. O Ricardo até queria passar o tempo todo a jogar, mas o Pedro obriga-o a escrever também. Há com cada injustiça neste mundo...
1. Não, em princípio *Xenosaga 2* não será lançado na Europa, o que é pena, porque é uma bela série dentro do género.
2. Para nos redimirmos, pode encontrar uma parte das nossas dicas deste mês dedicada às provas de triatlo de *GTA: SA*.
3. Em princípio não faremos nenhuma secção dedicada exclusivamente a *GTA: San Andreas*, mas se acharmos engraçado ou útil, publicaremos o que enviarem numa das secções existentes, como a Caixa do Correio ou a Área 51. Se nos enviar em vídeo, certamente que o incluiremos no nosso DVD.

THE SORROW... GENIAL PORQUÊ?

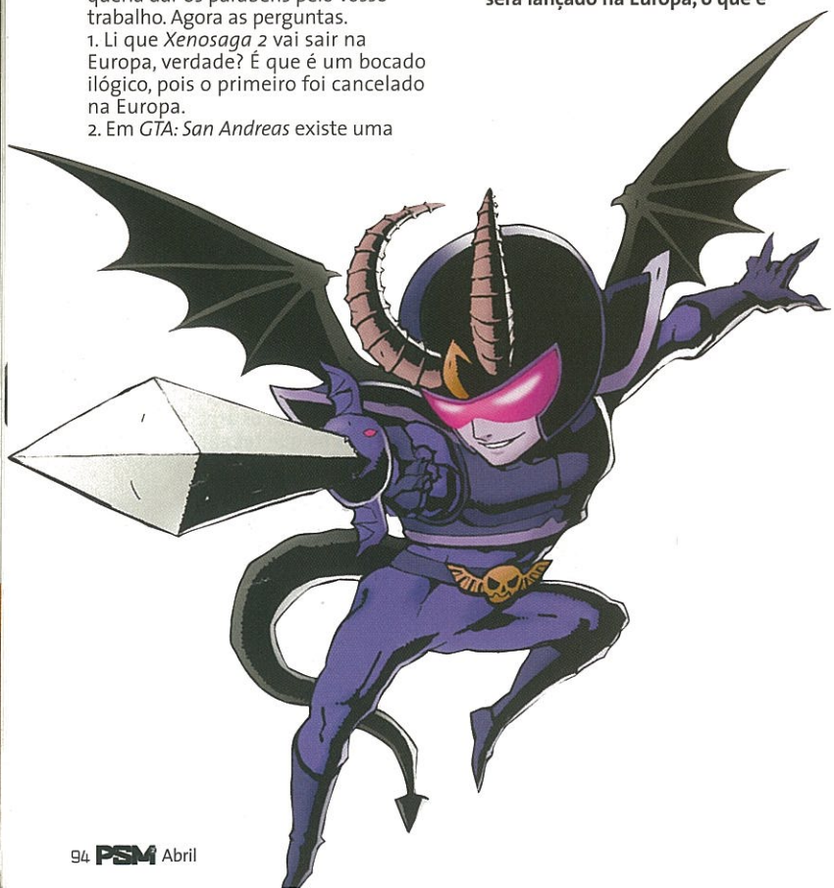
Olá, malta, como estão? Chamo-me André Aguiar, tenho 18 anos e é a primeira vez que vos escrevo. Leio com prazer a vossa revista desde a edição 28. Como devem calcular, tenho umas perguntas a fazer.
1. Na análise ao fantástico jogo de Hideo Kojima, *MGS 3: Snake Eater*, reparei numa imagem que mostra um sapo parecido com o famoso Cocas e não entendi muito bem qual o seu propósito. Podem "iluminar-me"?
2. Vocês dizem na análise que o *boss* The Sorrow tem uma forma genial de ser derrotado. Porquê?
3. Mudando de assunto... perdão, de jogo, qual a característica mais apelativa de *Devil May Cry 3*? É que pela vossa antevisão o jogo parece espectacular.
4. Fiz um guia como localizar e derrotar todos os Dark Aeons de *Final Fantasy X* e uma análise a *GTA: San Andreas*. Ambos os textos serão bem-vindos?
Por agora é tudo. Obrigado pela atenção e continuação de um óptimo trabalho.
P.S. Joguem muito!

André Aguiar, Almada

Só desde a edição 28? Bom, se ler pelo menos as próximas 27 nós perdoamos esse facto. De qualquer forma, mais vale tarde do que nunca e é um prazer tê-lo a bordo.
1. Quanto a iluminar não sabemos, mas podemos responder à questão do Cocas. Existem vários sapos espalhados pelo mundo de *MGS 3*, que oferecem bónus extra se forem atingidos.
2. Isso agora... Para não estragarmos a experiência de passar pelo momento ao André e aos restantes leitores, optamos por não publicar essa situação marcante, mas é mesmo genial!
3. Pelo que escrevemos na edição anterior e pelo que publicámos na que tem nas mãos, já dá para ter uma boa ideia da genialidade de *DMC 3*, mas vamos tentar resumir: *Devil May Cry 3* é espectacular porque podemos trucidar, esburacar e humilhar dezenas de monstros em grande estilo. Principalmente depois de se dominar o sistema de combate, altura em que nos sentimos os melhores jogadores de todos os tempos. Claro que isto apenas acontece até mudarmos de dificuldade, altura em que voltamos a sentir o amargo sabor da derrota. Um jogo brilhante, sem dúvida.
4. Claro que sim! Não prometemos publicar tudo, até porque *Final Fantasy X* já tem algum tempo, mas daremos uma vista de olhos. Quem sabe se a análise a *GTA* não recebe algum prémio? É só enviar.
Sempre a jogar.

AOS LEITORES DA PSM2

De forma a poder publicar o maior número possível de correspondência e até clarificar algumas questões, a PSM2 reserva-se o direito de editar toda e qualquer correspondência que possa vir a ser publicada na secção Caixa do Correio da PSM2.



CLASSIFICADOS

Enviem-nos os vossos anúncios para **Classificados PSM2 – Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy, 1900-825, Lisboa** ou por e-mail: **correio.psm2@goody.pt** com o assunto **Classificados PSM2**. Podem ainda fazê-lo por fax através do número **21 862 15 40**.

Compro os seguintes jogos de PlayStation 2: *Wipeout Fusion*, *Onimusha 2*, *Dark Cloud*, *Age of Empires 2*, *Wild Arms 3* e *Arc: Twilight of Spirits*. Estou também interessado nos seguintes de PS one: *Silent Hill*, *Legend of Dragoon*, *Discworld Noir*, *Wild Arms* e *Heart of Darkness*.
Contacto: Tel: 933833779

Vendo adaptador para quatro comandos, Multitap - PS 2 Série 70000, adquirido em 21/02/2005. Preço discutível. Portes à parte.
Contactos: Tel: 916391778, e-mail: HYPERLINK "mailto: david_mendes2004@iol.pt" david_mendes2004@iol.pt

Vendo *Pro Evolution Soccer 2* por € 8 e *Medal of Honor: Frontline* por € 15. Portes não incluídos.
Contacto: Tel: 96 619 1749, e-mail: carlosgomes@ureach.com.

Compro *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei* por € 25 ou € 30 (preço negociável).
Contacto: Tel: 964586600, e-mail: mystick@hotmail.com

Compro os seguintes jogos para PlayStation 2: *Super Bust-a-move* e *NBA Jam*. Compro para PS one *Mortal Kombat: Trilogy*, *Command & Conquer: Red Alert*, *Super Pang Collection* e *Metal Slug* até € 20 ou € 25 euros cada, se estiverem em bom estado.
Contacto: Tel: 96 744 68 32, e-mail: veguiferro@mail.telepac.pt

Vendo *GTA: San Andreas* por € 50. Preço discutível.
Contacto: Tel: 214743191, e-mail: HYPERLINK "mailto: dexterslb@hotmail.com" dexterslb@hotmail.com

Vendo *Pro Evolution Soccer 3* e *Medal of Honor: Rising Sun* por € 20 cada, *Crazy Taxi* e *Gran Turismo 2* por € 10 e um sistema de som Sound Station 2 por € 40, tudo em bom estado com respectivas caixas e manuais de instruções.
Contacto: Tel: 914281455

powered by Telepac

Ainda não jogas on-line com a tua PlayStation.2 ?

Junta-te ao SAPO e entra na melhor comunidade de jogos do Planeta.

INTERACT

Com o Kit de Auto-Instalação PlayStation.2 do SAPO ADSL.PT, não só podes jogar em rede com os teus amigos, como podes desafiar milhares de jogadores do mundo inteiro. Já equipado com modem e adaptador de rede PlayStation.2, este é o Kit indispensável para quem não tem medo de enfrentar os desafios da Banda Larga do Futuro. Para mais informações, liga 808 20 21 21 ou acede a adsl.sapo.pt.

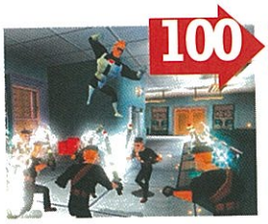
Pagamento da activação no valor de €50 no acto de compra. Sujeito a contrato de fidelização de 12 meses.

"PS" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2" e "SONY" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. Os nomes e/ou marcas aqui representadas são da responsabilidade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

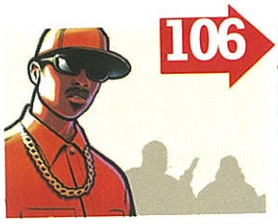
DICA RÁPIDA: BLOWOUT PARA GANHAREM MUNIÇÕES INFINITAS, INTRODUZAM A PALAVRA "FISHINABARREL" NO MENU CHEATS.

Truques e

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PS2



100 THE INCREDIBLES
Não deitem fora a capa vermelha; leiam com atenção o nosso guia para tudo o que podem fazer neste jogo de super-heróis.



106 GTA: SAN ANDREAS
Ainda não acabou! Este mês descubram como transformar CJ no gangster com mais estilo e mais charmoso de San Andreas.

Num deserto de jogos estagnados, os nossos truques são um verdadeiro oásis!

DICA DO MÊS

CHEGOU A VOSSA HORA...

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

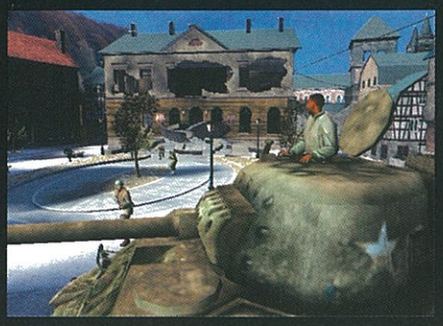
SELECCIONAR NÍVEL
Liguem um segundo controlador à PS2. No ecrã de selecção de nível mantenham pressionado ↑ no D-Pad do segundo controlador e pressionem START SELECT SELECT R2. Todos os níveis ficarão desbloqueados.

CABEÇAS GRANDES
Completem o jogo em Easy.

RICOCHETE
Completem o jogo em Easy.

PONTARIA
Completem o jogo em Medium.

TIRO REDUTOR
Completem o jogo em Medium.



ACE COMBAT 5

FALKEN
Completem as partes que faltam das missões 12a, 12b, 16a, 16b e 27a para desbloquear o Falken. Têm de destruir o hangar em cada missão.
Na missão12a sigam o rio para norte e virem para leste na bifurcação do rio. É preciso estarem perto para o hangar aparecer no radar. Na missão 12b, depois de abaterem as quatro posições do radar, destruam bastantes alvos e o hangar aparecerá perto das chaminés. O hangar da missão 16a está entre o campo HQ e a pista de aterragem.
Na missão 16b está a oeste do rio, entre a pista de aterragem e a refinaria de petróleo (a sul do rio mais a norte). O da missão 27 está muito perto da torre, mesmo em frente ao túnel.

X-02
Obtenham todos os outros aviões excepto o Falken para desbloquear o X-02.

SONG DECISION
Durante uma das primeiras secções do modo campanha, Chopper fala-vos de uma canção. A vossa próxima missão depende da vossa resposta ("Yes" ou "No"). No fim da secção em que Edge é salvo, Chopper faz-vos outra pergunta sobre a mesma canção. Mais uma vez, a vossa resposta decide a secção seguinte.

APE ESCAPE 2

DESBLOQUEAR DANCE MONKEY
Completem Ninja Hideout

DESBLOQUEAR MONKEY CLIMBER
Completem The Lost Valley

DESBLOQUEAR MONKEY SOCCER
Completem Enter The Monkey

JOGAR COM SPIKE
Completem o jogo depois de encontrarem os 297 macacos. No menu principal destaquem "New Game" e pressionem L1 + START para jogar com Spike do primeiro Ape Escape.

DESBLOQUEAR O ÚLTIMO BOSS
Apanhem os 300 macacos.

OBTER UMA REDE DE MACACOS DIFERENTE
A jogar com Spike, carreguem em SELECT para irem para o ecrã de selecção de *gadget* e depois seleccionem a rede de macacos. Pressionem R1. Deverão ouvir um som. Saiam deste ecrã e seleccionem a rede de macacos. Agora dispõem de uma rede aquática quando estiverem no chão. Atirem uma rede carregando no analógico direito.

CAPCOM FIGHTING JAM

DESBLOQUEAR TEMAS DE PERSONAGENS CLÁSSICAS NO MODO ARCADE
Sempre que acabam o jogo em qualquer nível de dificuldade, desbloqueiam todos os temas originais de cada personagem daquela equipa. Podem aceder-lhes no menu Options, Sound. Depois de completarem o jogo com todas as personagens, incluindo Shin Akuma e Pyron, e de derrotarem Ingrid pelo menos uma vez no modo Arcade, podem jogar o modo Arcade com os temas das personagens clássicas. Pressionem R2 sempre que seleccionarem o modo Arcade.

DESBLOQUEAR PYRON E A SUA SECÇÃO
Completem o jogo na dificuldade normal.

DESBLOQUEAR SHIN AKUMA E A SUA SECÇÃO
Completem o jogo uma vez com todas as personagens. Terminar o jogo com uma determinada equipa equivale a terminar com todas as personagens dessa equipa. Não é preciso terminar com Pyron. Depois de derrotarem Pyron com a vossa equipa, Shin Akuma desafia-vos.

DESBLOQUEAR/LUTAR COM SHIN AKUMA
Para lutarem com Shin Akuma no modo Arcade, completem o jogo com o seguinte: ganhem todos os rounds, incluindo a secção de Pyron 1-2-3 Perfect Finish. Pelo menos uma super combo terminada nos dois rounds. Têm de lutar com Ingrid; não importa o nível de dificuldade. Escolham uma estrela, é o mais fácil. Shin Akuma desafia-vos depois de derrotarem Pyron. Ao derrotarem Shin Akuma desbloqueiam-no como personagem jogável e à sua secção. Se o usarem para derrotar Pyron desbloqueiam o seu BGM de *SSF2T*.

ESCOLHER POSE DE VITÓRIA
Mantenham pressionado o botão de murro ou pontapé correspondente depois de cada round.

LUTAR COM INGRID
Vençam todos os rounds dos primeiros três combates com pelo menos um Perfect Finish, depois Ingrid aparece a desafiar-vos.

GHOST RECON 2

MEDALHAS
Bronze Star: Executem 15 mortes.
Silver Star: Executem 20 mortes.
Distinguished Service Cross: Executem 25 mortes.
Congressional Medal Of Honor: Executem 30 mortes.
Purple Heart: Sejam feridos ou mortos em acção.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

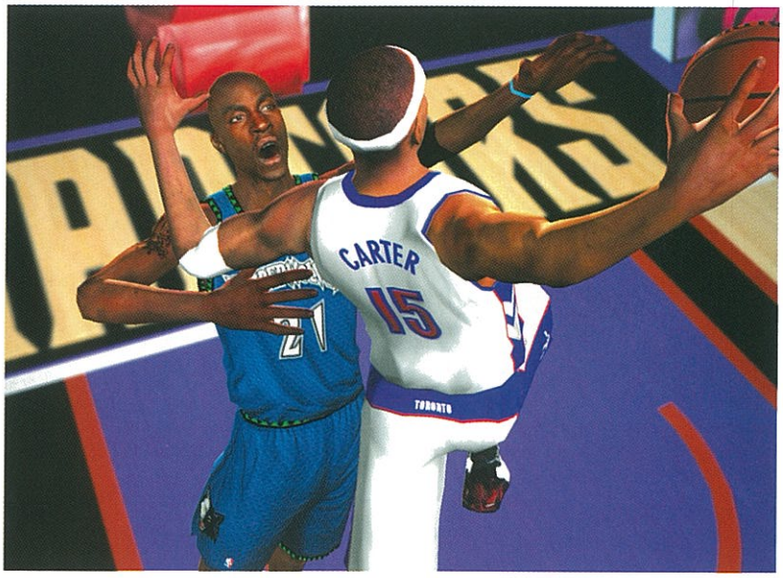
TODAS AS CHEATS ACTIVADAS
←, ←, →, →, ←, ←, ↑, ↑, ↓, ↓

DESBLOQUEAR MODO ONE LIFE
Completem todos os níveis no nível de dificuldade Hard.

TODAS AS SKINS DO MODO MULTIPLAYER
No menu de extras pressionem; ↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑

MODO PAINTBALL
No menu de extras pressionem; →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑

Dicas



NBA LIVE 2005

MANDAR A BOLA PARA O ECRÃ
Mantenham pressionado no D-Pad ← ou → (depende de que lado a querem mandar) e pressionem o analógico direito ↑.

MANDAR A BOLA PARA A CÂMARA DE TV
Mantenham pressionado no D-Pad ↑ e pressionem o analógico direito ↑.

MANDAR A BOLA PARA O CONTADOR
Mantenham pressionado L1 + R1 e pressionem o analógico direito em qualquer direcção.

FAZER AFUNDANÇO E FICAR PENDURADO NO ARO PELO BRAÇO
Mantenham pressionado L1 e pressionem □ para receber a bola e depois ○ para o afundanço. Para um melhor resultado, mantenham ○ até a bola estar no ponto mais alto.

AFUNDANÇO BEHIND THE BACK (NÃO INVERTIDO)
Mantenham pressionado L1 + R1 e avancem para o cesto com o □. Depois carreguem no ○.

AFUNDANÇO BETWEEN LEGS TWICE (50)
Mantenham pressionado L1 + R1 e avancem para o cesto com o ○. Depois carreguem no ○.

AFUNDANÇO 360 BETWEEN LEGS OU 180 BETWEEN LEGS
Avancem para o cesto, cliquem no ⊗, rodem o analógico esquerdo 3600 ou 1800 e voltem a clicar no ⊗.

AFUNDANÇO ROCK THE CRADLE
Mantenham pressionado R1 e avancem para o cesto com o □. Depois carreguem △.

AFUNDANÇO 360 PUMP OU 180 PUMP
Mantenham pressionado R1 e avancem para o cesto com o △. Rodem o analógico esquerdo 3600 ou 1800 e voltem a carregar no △.

WINDMILL COM UMA MÃO
Mantenham pressionado R1 e avancem para o cesto com o ○. Depois carreguem em △.

WINDMILL COM DUAS MÃOS
Mantenham pressionado L1 e avancem para o cesto com o ○. Depois carreguem em △.

WINDMILL COM DUAS MÃOS INVERTIDO
Mantenham pressionado L1 e avancem para o cesto com o ⊗. Depois carreguem em △.

AFUNDANÇO BETWEEN THE LEGS
Mantenham pressionado R1 e avancem para o cesto com o ○. Depois carreguem em ⊗.

AFUNDANÇO FLIP BETWEEN THE LEGS
Comecem da linha do meio campo. Pressionem L1 + R1 e cliquem no analógico direito ↑ para atirar a bola para o contador. Façam um Flip Gather (L1 + R1 + ○) e carreguem no ⊗.

ONE HAND TOMAHAWK
Mantenham pressionado L1 e avancem para o cesto com o ○. Depois carreguem em ⊗.

UNDER THE LEGS TWO HAND REVERSE
Avancem para o cesto com o △ e carreguem em ⊗.

STATUE OF LIBERTY
Avancem para o cesto, cliquem uma vez no ⊗, rodem o analógico esquerdo 3600 e carreguem no ○.

RAINBOW GATHER
Mantenham pressionado L1 + R1 e rodem o analógico direito no sentido dos ponteiros do relógio, começando por baixo.

WINDMILL UNDER THE RIM DE CLYDE DREXLER
Do canto de três pontos, mantenham pressionado L1 + R1 e avancem para o cesto com o △. Depois carreguem em ⊗ novamente.

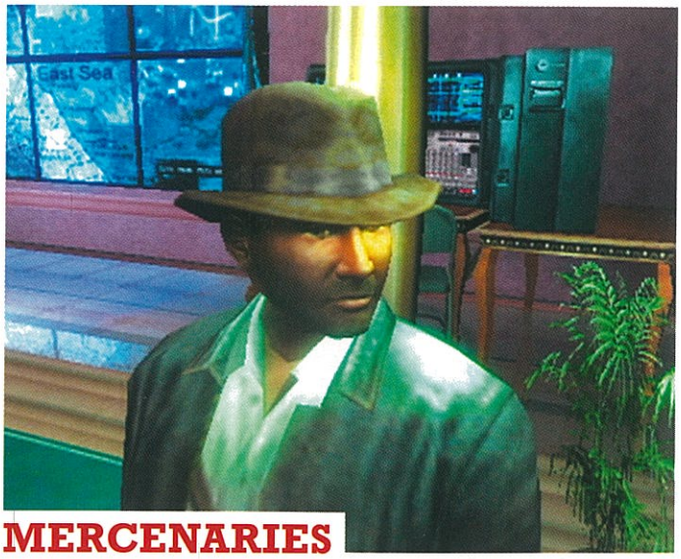
AFUNDANÇO COVER EYES DE DEE BROWN
Mantenham pressionado L1 + R1 e avancem para o cesto com o ○. Depois carreguem em □.

AFUNDANÇO ROCK THE BABY DE MICHAEL JORDAN
Em corrida para o cesto, mantenham pressionado R1 e pressionem □ enquanto fazem um Gather, e depois pressionem □ novamente. Se calcularem bem e se mantiverem muito tempo, podem ficar pendurados pelo braço no aro do cesto. Mantenham pressionado L1 e avancem para o cesto com o □. Depois carreguem em △.

CESTOS FÁCEIS
Antes de tentarem marcar cesto quando estão marcados, tentem dar um passo atrás para abrir espaço e aumentar as vossas hipóteses de fazer cesto. Para dar um passo atrás, carreguem ↓ no analógico direito enquanto estão a driblar. A qualquer altura durante este movimento, podem carregar em Shoot para atirar a bola. Este movimento também é óptimo se o vosso jogador estiver dentro do arco e se quiser tentar um cesto de três pontos.

AFUNDANÇO BETWEEN THE LEGS TWICE
Comecem da linha dos três pontos e pressionem ○ enquanto fazem Gather. Mantenham pressionado L1 + R2 + ○. Mantenham até verem o jogador a agarrar na bola com as duas mãos e depois larguem. Devem obter 50 no concurso de afundanços.

FLIP GATHER
Façam um Alley Oop e mantenham pressionado L1 + R1 + ○. O resultado é o Flip Gather que aparece no vídeo.



MERCENARIES

REPARAÇÕES GRÁTIS E MAIS MUNIÇÃO
Sempre que o vosso veículo precisar de reparações ou de mais munição, podem obter ambos grátis completando uma missão e cancelando o contrato. Estacionem o veículo na base onde é a missão, aceitem o contrato e depois cancelem-no. Verão o ecrã de voltar a tentar, seleccionem não e o vosso veículo ficará reparado e rearmado sem perderem dinheiro.

CAIXAS DE TRUQUES
Ganharão acesso a caixas de truques se verificarem todas as 52 cartas do jogo.

MODO NEW
Completem o jogo e capturem o Ace of Spades. Iniciarão um novo jogo com acesso a todos os vossos itens.

INDIANA JONES
Completem todas as missões secundárias para desbloquearem Indiana Jones como personagem jogável.

NEO CONTRA

VIDAS EXTRA
No ecrã de título, pressionem ↑(2), ↓(2), ←, R1, L2, R2, L3, R3 para receberem 19 vidas extra.

GALLERY
Completem o jogo com um ranking "A".

THEATER
Completem o jogo com um ranking "B".

MUSIC BOX
Completem o jogo para desbloquearem o modo Music Box.

BILL II E JAGUAR II
Completem a secção 7 com um ranking "S".

SEQUÊNCIA FMV ESCONDIDA
Completem a secção 7 com um ranking "S".

MELHOR FINAL
Completem a secção 7.

SECÇÃO 6
Completem a secção 5 com um ranking "A".

SECÇÃO 6 TREINO
Completem a secção 6.

SECÇÃO 7
Completem a secção 6 com um ranking "A".

SECÇÃO 7 TREINO
Completem a secção 7.

GRUPO DE ARMAS D
Completem a secção 5.

GRUPO DE ARMAS E
Completem a secção 6.

GRUPO DE ARMAS F
Completem a secção 7.

NFL STREET 2

DESBLOQUEAR CAMPO EA
Escrevam "EAField" respeitando as maiúsculas e minúsculas.

PONTOS DE DESENVOLVIMENTO ILIMITADOS
Completem o jogo Sack no desafio NFL e enquanto ganharem só medalhas de bronze e prata podem acumular pontos de desenvolvimento para os vossos jogadores. Se tiverem três Sacks de seguida, o que vos dá uma medalha de ouro, reiniciem o desafio.

DESBLOQUEAR LENDAS
Têm de acertar em pontos-chave durante os níveis para desbloquear várias lendas. A lista é a seguinte:
Bo Jackson
Mike Singletary
Eric Dickerson
Randal Cunningham
Anthony Munuoz
Sterling Sharpe
Joey Browner
Chris Carter
Mean Joe Greene
Jack Lambert
Darrell Green

DESBLOQUEAR XZIBIT
Completem todos os tutoriais.

O SENHOR DOS ANEIS: A TERCEIRA ERA

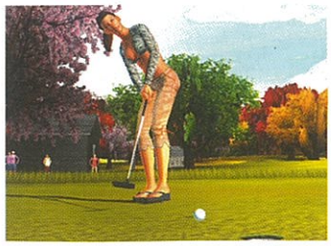
RECUPERAR HP E AP
Se estiverem a ficar com pouca HP ou AP, procurem um ponto de *save*. Gravem o jogo e os vosso níveis de HP e AP ficarão completamente preenchidos.

SAÚDE PARA SEMPRE
Depois de o vosso curandeiro Elf ganhar o movimento Valor que dá a quem escolherem uma reanimação instantânea se morrerem, usem-no no início de cada batalha primeiro nela e depois em toda a gente. Deste modo ficarão praticamente invencíveis.

ESPADA BOA PARA BERETHOR
Para começarem o jogo com uma boa espada para Berethor (a primeira

Truques e Dicas

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PLYASTATION 2



OUTLAW GOLF 2

CHEAT MODE
Criem um jogador e introduzam "I Have No Time", respeitando maiúsculas e minúsculas para desbloquear todos os campos, personagens, tacos, provas e vídeos.

TODOS OS CAMPOS
Criem um jogador e introduzam "release all courses", respeitando maiúsculas e minúsculas.

TODAS AS PERSONAGENS
Criem um jogador e introduzam "release all golfers", respeitando maiúsculas e minúsculas.

TODOS OS TACOS
Criem um jogador e introduzam "release all clubs" respeitando maiúsculas e minúsculas.

BEATING TOKENS INFINITOS
Durante um jogo do modo Exhibition, mantenham pressionado L1 e pressionem L2 (2), R2 (2), △.

TACADAS PERFEITAS
No modo Exhibition mantenham pressionado L1 e pressionem ⊗, ○, ⊗ (2), ○, L2, ○, ⊗. A vossa tacada acertará na percentagem exacta, mas têm de alinhar a tacada com a linha. Assim não terão de se preocupar com a potência.

CABEÇAS GRANDES
Durante um jogo mantenham pressionado L1 e pressionem ○, ⊗, ○, △, START.

SEIOS GRANDES
Durante um jogo mantenham pressionado L1 e pressionem ○, ↑ (2), ○, △, ↑.

BOLAS DE GOLFE SALTITONAS
Durante um jogo mantenham pressionado L1 e pressionem ↑ (2), ⊗, ↑ (2), ○, ↑ (2), □.

BOLAS DE GOLFE GRANDES
Durante um jogo mantenham pressionado L1 e pressionem ↑ (3) e SELECT no modo de pontaria. Repitam este código para aumentarem o seu efeito.

BOLAS DE GOLFE PEQUENAS
Durante um jogo mantenham pressionado L1 e pressionem ↓ (3) e SELECT no modo de pontaria. Repitam este código para aumentarem o seu efeito.

CAMPO AZTEC ACRES
Completem o modo Tour com Harvest.

CAMPO GLACIER RIDE
Completem o modo Tour com Ice Trey.

CAMPO MOSQUITO GREENS
Completem o modo Tour com Suki.

CAMPO SPOOKY HOLLOW
Completem o modo Tour com El Suave.

JOGAR COM CLEM
Completem o modo Tour com Harley.

JOGAR COM HARVEST
Completem o modo Tour com Clem.

JOGAR COM DONNA
Completem o modo Tour com Summer.

JOGAR COM TRIXIE
Completem o modo Tour com Donna.

JOGAR COM KILLER MILLER
Completem o modo Tour com Trixie.

JOGAR COM SUKI
Completem o modo Tour com Killer Miller.

personagem com quem jogam) completem o modo Evil de Osgiliath e gravem-no num dos primeiros jogos. Assim, recebem a Sword Of Isildur, que tem um dano de 200+. No início do jogo podem causar pelo menos 2.000 pontos de dano num golpe normal com esta arma poderosa.

TRANSFERIR O TESOURO DO MODO EVIL
Os tesouros adquiridos no modo Evil podem ser transferidos para um jogo normal gravado.

MELHORAR HABILIDADES
No primeiro nível, encontrem um ponto de regeneração inimigo que esteja perto de um ponto de *save*. Uma vez lá, ataquem até ficarem sem AP, depois gravem o jogo para recuperar a AP e HP. Repitam o processo e ao fim de algumas horas receberão o movimento especial de Berethor que pode atingir o inimigo cinco vezes ao mesmo tempo. Funciona para todas as personagens, excepto para Berethor.

DERROTAR O BALROG
Acumulem Elf Medicine antes de lutarem com o Balrog. Façam com que Gandalf o use para vos ressuscitar, pois assim recuperam mais pontos de unidade. Equipem-se com protecção Fire e Elf Stones. O Balrog tem cerca de 70.000 de HP.

DERROTAR WITCH KING
Para derrotar o Witch King em Pelennor Fields, têm de ter o Hadhod's Second Age Dwarven Mithril Piercing Axe e o Dwarven Mithril Helm. Usem estes ataques: Berethor's Stunning Strike e Ectehlion Wrath, Hadhod's Mountain Rage e Eaoden's Enraging Blow e Rohirrim Rage. O Witch King tem 200.562 HP e 59.098 AP

SEGA SUPERSTARS

MODO NIGHTS
Completem os modos Easy, Medium e Hard no jogo *Nights*.

DESBLOQUEAR MODO FREE
Completem os três níveis de *Puyo Pop Fever*.

JOGAR COM SHADOW
Para jogar com Shadow nos jogos *Sonic the Hedgehog*, completem os três níveis (Easy, Normal e Hard). Recebem uma mensagem a dizer que o modo Shadow foi desbloqueado.

DESBLOQUEAR SEIS CANÇÕES ADICIONAIS DA SEGA
Obtenham Perfect em todas as canções de *Samba De Amigo*.

SONIC MEGA COLLECTION PLUS

TODAS AS ESMERALDAS
Quando seleccionarem um nível mantenham pressionado o botão A e comecem: 01 06 07 07 07 02 01 06

MODO DEBUG
Quando seleccionarem um nível mantenham pressionado o botão A e comecem: 01 09 09 04 01 00 01 08

DOIS JOGOS DE UMA VEZ
Para terem dois jogos separados dos dois títulos da Game Gear, *Sonic Drift* ou *Dr Robotnik's Mean Bean* Machine, pressionem START no segundo controlador no ecrã SEGA dos jogos. Em vez de escolherem "Versus" para *Drift*, ou "Gear to Gear" para *Mean Bean*, seleccionem modos diferentes. Em *Sonic Drift* duas pessoas podem jogar em circuitos diferentes e em *Mean Bean* uma pessoa pode jogar o modo Scenario e a outra o Puzzle. Se preferirem voltar ao título de jogo no modo R1, ambos os jogadores reiniciam os seus jogos e voltam ao normal.

SONIC 1: SELECCIONAR NÍVEL
↑, ↓, →, ←, depois mantenham □ e pressionem START

SONIC 2: SELECCIONAR NÍVEL
Vão às opções e ao teste de som. Seleccionem 19, 65, 09, 17. Deverão ouvir um som no fim. Depois pressionem START e mantenham pressionado □. Logo que o menu aparecer, mantenham pressionado o □ e pressionem START num jogador.

SONIC 2: SUPER SONIC
Executem o código de selecção de nível. No respectivo menu, vão ao teste de som e cliquem 04, 01, 02 e 06. No fim ouvem o som de esmeraldas a tilintar. Escolham um nível, apanhem 50 argolas e saltem.

DESBLOQUEAR COMIC ZONE E THE OZZE
Precisam de ter um save de Sonic Heroes no cartão de memória (qualquer um. Não é preciso terem terminado o jogo). Joguem SMC+ e vão à secção de jogos. Depois o jogo diz-vos que agora ficaram jogáveis. Jogar um jogo equivale a ver o ecrã da Sega e depois pressionar R1 + Quit depois de irem ao jogo pretendido.

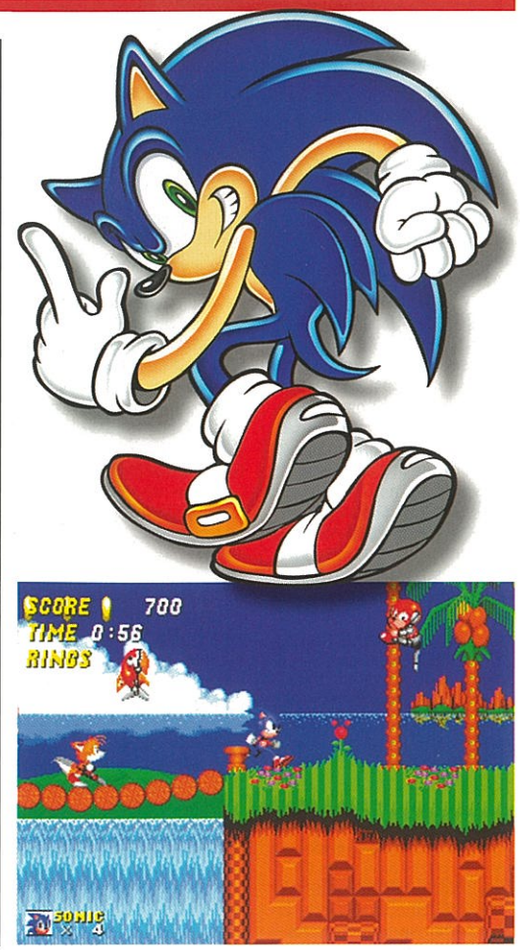
DESBLOQUEAR BLUE SPHERE
Joguem Sonic the Hedgehog e Sonic 3D Blast 20 vezes cada.

DESBLOQUEAR FLICKY
Joguem Dr Robotnik's Mean Bean Machine 30 vezes.

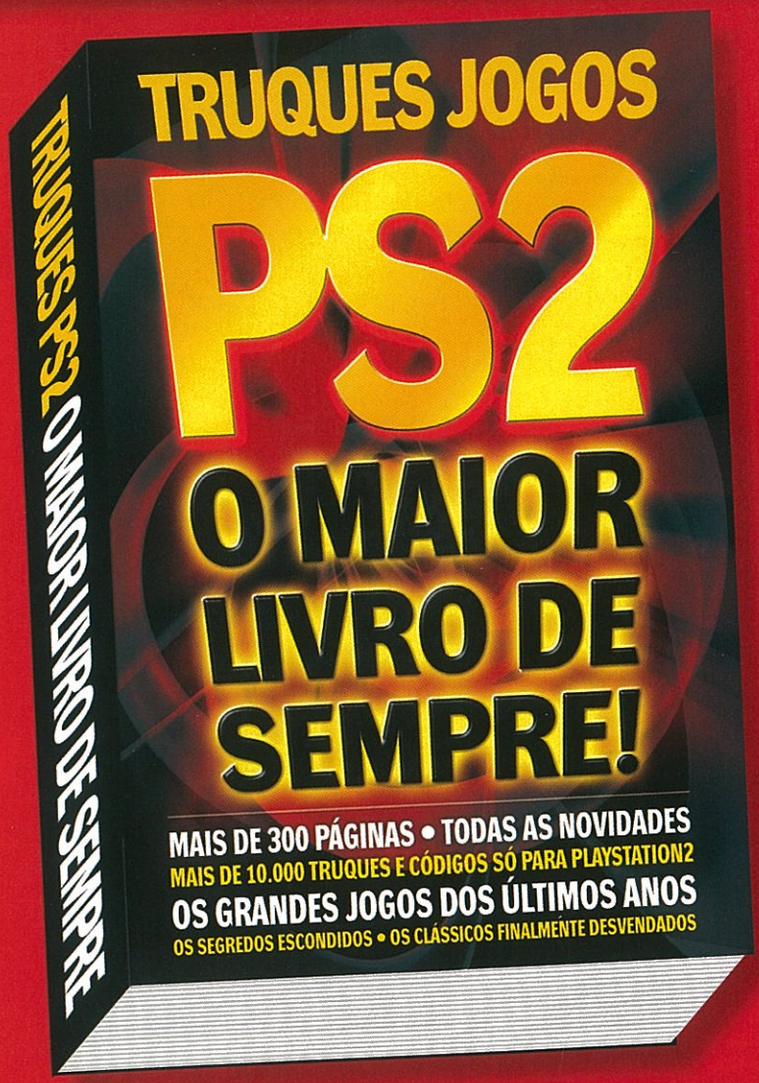
DESBLOQUEAR KNUCKLES EM SONIC 2
Joguem Sonic the Hedgehog 2 e Sonic Spinball 20 vezes cada.

DESBLOQUEAR RISTAR
Joguem com Blue Sphere e Knuckles em Sonic 2, Sonic 3 e Knuckles and Flicky 30 vezes cada.

DESBLOQUEAR SONIC 3 & KNUCKLES
Joguem Sonic the Hedgehog 3 e Sonic & Knuckles 20 vezes cada.



Imprescindível!



Apenas € 7,99

Ape Escape 2
Baldur's Gate: Dark Alliance 2
Beyond Good and Evil
Burnout 3: Takedown
Castlevania: Lament Of Innocence
Catwoman
Centre Court: Hard Hitter
Champions of Norrath: Realms Of Everquest
Chaos Legion
Deus Ex: The Conspiracy
Devil May Cry
Devil May Cry 2
Disgaea: The Hour of Darkness
Driv3r
Dynasty Warriors 4
FIFA 2005
Final Fantasy X
Final Fantasy X-2
Gran Turismo 3: A-Spec
Grand Theft Auto 3
Grand Theft Auto: Vice City
Grand Theft Auto: San Andreas
Jak and Daxter: The Precursor Legacy
Jak 2: Renegade
Legacy of Kain: Blood Omen 2
Legacy Of Kain: Soul Reaver 2
Legacy Of Kain: Defiance
LMA Manager 2004
Manhunt
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Midnight Club: Street Racing
Midnight Club 2
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Mortal Kombat: Deception
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Need For Speed: Underground
Onimusha 3: Demon Siege
Primal
Prince of Persia: The Sands of Time
Pro Evolution Soccer 4
Project Zero 2
Quake 3: Revolution
Ratchet & Clank 2: Locked & Loaded
Resident Evil Outbreak
Silent Hill 4
Sly 2
SOCOM 2: US Navy SEALS
Soul Calibur 2
Star Ocean: Till The End Of Time
Star Wars: Battlefront
The Getaway
The Sims
The Way Of The Samurai 2
Tom Clancy's: Splinter Cell Pandora Tomorrow
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Tony Hawk's Underground 2
True Crime: Streets Of L.A.
V-Rally 3
Worms Blast
X-Men 2: Wolverine's Revenge
Yu- Gi-Oh Duelist of the Roses
Zone Of The Enders: The 2nd Runner
E muito mais...

O ÚNICO LIVRO DE TRUQUES EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION2

Já nas bancas

Caso não encontre à venda encomende directamente - Portes Grátis.

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE COM CHEQUE OU VALE POSTAL DE 7,99 € PARA: REMESSA LIVRE N.º 16001 - 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO)

NOME: _____

MORADA: _____ CÓDIGO POSTAL: _____

TELEFONE: _____ E-MAIL: _____

N.º CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO): _____ CHEQUE Nº: (À ordem de GOODY S.A.) _____

PARA ESCLARECIMENTOS TELEFONE 218 621 543 (PAULA CANELHA)

ESTA FAMÍLIA É INCRÍVEL!

THE INCREDIBLES

Estão com dificuldades com esta família incrível? Não desesperem, chegou o nosso guia.

MISSÃO 1 BANK HEIST

Nada de especial, só um aperfeiçoamento dos movimentos do papá Incrível.

Os inimigos são relativamente fáceis, mas irritantes. Usem sempre o Incredi-punch com o Ⓐ para os desbastar em vez do murro normal.

Para se livrarem dos lasers, têm de destruir a caixa que está do outro lado da sala. Levantem um armário, coloquem-se à direita e atirem-no à caixa na diagonal.

No próximo ponto, saltem e agarrem-se ao tubo, mas não subam para cima dele. Oscilem até onde estão os inimigos e depois usem o Ⓐ para puxarem o inimigo do telhado.

Depois de usarem o cabo acabam por ser atingidos por um helicóptero. Agachem-se atrás dos objectos no telhado para se protegerem. Aqui termina o nível de treino.

MISSÃO 2 SKYLINE

Mrs. Incredible junta-se à busca da Bomb Voyage.

Podem usar o Incredi-attack (Ⓐ) para atacar os inimigos que quiserem, mas é mais rápido e eficaz se carregarem no R1 continuamente.

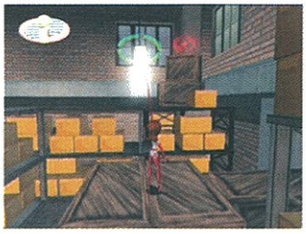
No armazém, eliminem os inimigos de longe com o R1, depois usem o R1 novamente para se agarrarem aos suportes das luzes e balancem-se até ao outro lado da fenda.

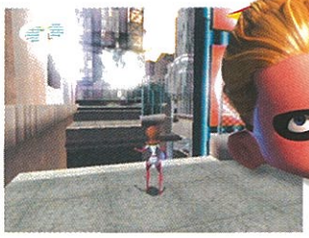
Usem o Ⓞ para agarrarem os inimigos e atirem-nos para a grelha de ventilação. São precisos três para desligar a electricidade e deixar-vos passar.

Agarrem-se à estrutura por cima de vocês para se balançarem para o outro lado, mas o helicóptero não pára de disparar mísseis. Calculem o vosso movimento cuidadosamente senão serão atingidos.

DICA!

O murro de Mr. Incredible (Ⓞ) é inútil. Será melhor usar o Incredi-punch (Ⓐ) para despachar os inimigos.





MISSÃO 3 BUDDY PINE AND BOMB VOYAGE

Um voo com Buddy e um confronto com Bomb Voyage.

Os semáforos pendurados nos cabos derrubam-vos. Evitem-nos empurrando na direcção da parte mais baixa do cabo.

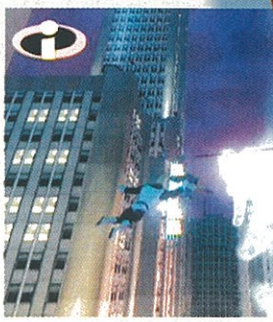
Quando aparece o helicóptero de combate, balancem-se para a esquerda para se desviarem dos mísseis. Agora têm de evitar muitos mais semáforos. Tenham cuidado.

Agora desçam para o nível da rua, onde o vosso inimigo é o trânsito. Usem o mesmo método. Balancem-se para a esquerda e para a direita.

Boss Bomb Voyage – Passo 1: Quando o helicóptero manda uma bomba, desviem-se, esperem que ela fique verde, agarrem-na e atirem-na de volta.

Boss Bomb Voyage – Passo 2: Quando o helicóptero disparar contra vocês, saltem para a esquerda e para a direita para se desviarem das balas. Repitam a parte da bomba. É fácil.

Boss Bomb Voyage – Passo 3: Agora o helicóptero começa a disparar mísseis teleguiados. Podem ser difíceis de evitar, por isso agachem-se atrás de bocados do cenário.



MISSÃO 4 APARTMENT INFERNO

Mr Incredible e Frozone disfarçam-se para salvarem pessoas de um edifício em chamas.

Para despacharem estes tipos com lança-chamas, corram em direcção a eles, saltem e dêem-lhes murros enquanto se desviam das armas.

Chegam a uma parte da escadaria destruída que parece muito grande, mas na verdade não é. Corram e mantenham pressionado o botão de saltar.

Depois de carregarem repetidamente no ◎ para atravessarem o corredor bloqueado, dêem socos nas madeiras que brilham para passarem ao próximo corredor.

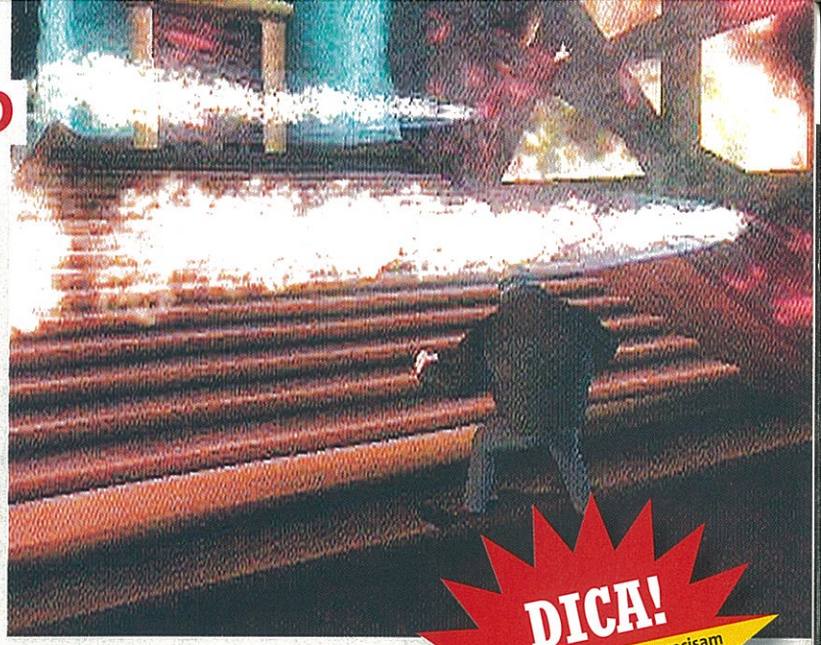
Os jactos de gás em chamas são destruidores. Saltem por cima do primeiro, agachem-se e rebolem por baixo do segundo usando R1 + ↑ + ⊗.

Agora usem o suporte da luz pendurado para se balançarem para o outro lado. Basta saltarem para ele e agarrarem-se. Impulsionem-se para a frente e saltem.

Na passagem com altos e baixos, sigam pelo meio. Agora vão para a parte de trás para elevar a frente de uma forma controlada, corram e saltem para se agarrarem à luz. Não é difícil.

Não podem saltar por cima dos jactos de gás nem cronometrar uma corrida passando por eles. Têm de esperar que eles parem e depois passar por eles a rebolar.

Cuidado com as plataformas que caem. Depois das duas últimas lâmpadas que balançam, agarrem-se à primeira e esperem até ao fim da oscilação para saltarem para a segunda.



DICA!

Com Dash não precisam de usar turbo durante a maior parte do tempo. Avancem devagar e com segurança, excepto nas secções aquáticas.

MISSÃO 5 LATE FOR SCHOOL

A estreia do pequeno Dash. Cheguem à escola antes de a campainha tocar.

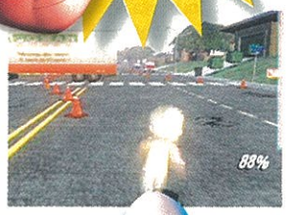
Saltem para se desviarem dos buracos que vos fazem cair. Só aparecem na linha amarela central, por isso não fiquem sempre no meio.

Na segunda secção, no cruzamento, virem à esquerda para irem atrás do primeiro camião, depois virem imediatamente à direita para se livrarem do trânsito.

Têm de se alinhar na passagem de nível para conseguirem saltar por cima da falha no comboio. Não usem o turbo.

Na terceira secção precisam do turbo na rampa grande para se livrarem dos camiões, senão caem redondos no chão.

O camião perto do fim é difícil. Não avancem demasiado depressa e mantenham-se à esquerda para passarem à frente dele.



MISSÃO 6 BEACH LANDING

Mr. Incredible escapa-se numa missão secreta. Mas as coisas não começam bem.

Podem atirar caixas às armas laser ou esperar que elas parem de disparar. Depois corram na sua direcção enquanto as atacam.

Para eliminarem os robôs, saltem e dêem socos (basta o soco básico com o ◎). O que resta dos corpos dos robôs pode ser usado como projécteis.

Arrombem o gerador com um salto para o impedir de produzir mais robôs, usem o Incredi-pucnh para eliminar os robôs que restam, os que rodopiam.

Subam para o parapeito, mas tenham cuidado com a carga eléctrica que aparece. Quando parar, saltem e subam para cima dele.

Esmaguem o gerador de escudo para desligar a luz que cobre a ponte. Agora podem atravessar sem serem esturricados.

A seguir há um pilar com um interruptor. Vão ver muitos durante o jogo. Agarrem-nos e rodem-nos para desligar as barreiras eléctricas.

Usem os robôs destruídos como projécteis para eliminarem o gerador de energia de longe. Podem saltar e agarrar-se aos cabos por cima da vossa posição.

Já no cabo, balancem-se para a esquerda e para a direita e saltem de cabo em cabo, evitando os obstáculos e parapeitos que vos derrubam.

Podem saltar para cima e agarrar-se às barras para subir, mas as barras estão electrificadas. Esperem que a mais baixa se desligue, agarrem-se a ela e calculem o salto para a próxima.

Usem o ◎ para agarrar e rodar as caixas, depois usem uma para se agarrarem e balançarem por cima da falha.

A próxima área é complicada. Saltem e esmurrem os robôs e atirem-nos aos lasers e aos geradores de energia em frente. Ataquem as armas fixas enquanto recarregam.

MISSÃO 7 NORMANISIAN ISLAND

Mr. Incredible continua na ilha. Está a ficar cada vez mais difícil...

Sempre que virem robôs de combate corpo a corpo rodopiantes, procurem um gerador e saltem para ele para impedir que os robôs continuem a sair. Usem um Incredi-punch para destruir os robôs que restam.

Para tratarem das armas laser fixas, corram para elas num movimento em arco para evitarem os seus disparos, e depois ataquem-nas com um Incredi-punch.

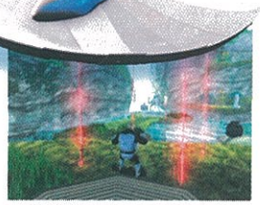
A forma mais fácil de destruir os robôs voadores é correr para eles, saltar e usar o murro. Até podem usar as peças que caem deles. Apanhem-nas e atirem-nas.

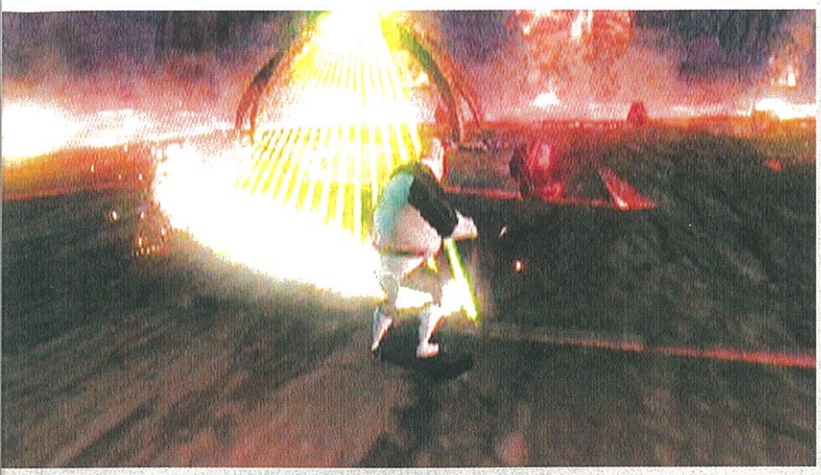
Cuidado com os lasers vermelhos provenientes do robô saltador lá ao longe, por isso, centrem-se nele e ignorem os outros até conseguirem destruí-lo com um murro.

Usem as peças velhas como projécteis para destruírem a arma da torre. Se os destroços acabarem, usem os pedaços dos helibots que derrubam do céu.

Rodem as gruas e agarrem-se às peças pendentes para atravessarem estes grandes buracos.

Quando usarem uma arma fixa, concentrem-se nos aviões, mas mantenham os olhos abertos a outros atacantes e mísseis.





MISSÃO 8 VOLCANIC ERUPTION

Mr. Incredible é atacado pelo enorme Omnidroid.

Ataque – Fase 1: Quando a bola rolar na vossa direcção, não tentem ultrapassá-la, senão serão atingidos. Enfrentem-na, corram para ela e desviem-se no último segundo.

Quando Omnidroid parar de rolar, apanhem um pedregulho para lhe atirar e enfrentem-no. Quando o dróide se levantar, atirem o pedregulho.

Quando ele libertar uma torrente de fogo, corram em arco para a direita e para a esquerda e devem conseguir evitá-lo.

A certa altura, Omnidroid avança na vossa direcção, tentando esmagar-vos. Mais uma vez, continuem em movimento. Correr é uma boa opção neste nível.

Quando Omnidroid chegar a menos de 25% de energia, salta para fora da arena. Atirem-lhe pedras de longe para esgotar totalmente a sua barra de energia.

Ataque – Fase 2: Durante o segundo ataque de Omnidroid, ele rebola na vossa direcção duas vezes, por isso tenham cuidado e só agarrem numa rocha depois da sua segunda investida.

Omnidroid dispara lasers da parte de baixo. Corram para ele em arco para evitar os disparos. Ataquem-no com o △ se se aproximarem suficientemente rápido.

Ataque – Fase 3: Agora Omnidroid rebola três vezes. Têm a habitual parede de fogo, lasers e ataques com saltos. O novo ataque nesta fase é o ataque rodopiante. A solução é correr para os dois lados.

MISSÃO 9 ROBOT ARENA

Mr. Incredible tem de fugir da base. Nós damos uma ajuda...

Na primeira porta há corredores à esquerda e à direita. Explorem os primeiros se quiserem, mas não é absolutamente necessário. Destruam os dois geradores para desactivarem a barreira.

Depois de saltarem para o OVNI, usem o ⊗ para disparar contra as três torres. Concentrem os disparos nas secções centrais das torres, os pontos mais fracos.

Se tiverem dificuldades em passar pelos próximos lasers, agachem-se e rebolem por baixo no momento certo (pressionem R1 + ↑ + ⊗).

O elevador explode logo que se aproximam dele. Acham que é um beco sem saída? Não é, olhem para cima para a esquerda. Podem usar estas prateleiras para subir até ao topo.

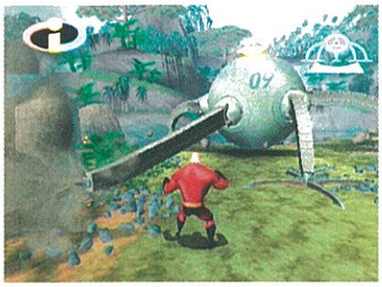
No topo do poço do elevador, virem à esquerda e destruam a parede, depois os geradores das barreiras para chegarem a um corredor outrora bloqueado. Contornem a área circular pelo lado de fora para chegarem a outro gerador, subam as escadas e continuem até chegarem ao tanque inimigo. Verão vários ao longo do jogo.

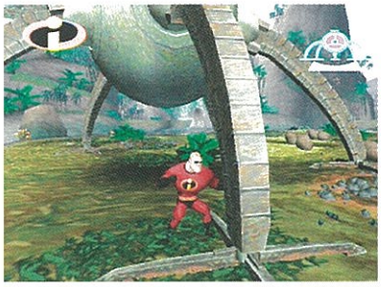
Tanque – Passo 1: Sempre que se depararem com um tanque inimigo como este, primeiro saltem por cima dos disparos da metralhadora. Não é muito difícil, mantenham-se de pé e não parem de saltar.

Tanque – Passo 2: O seguinte tem um lança-chamas. Mais uma vez, corram e saltem para os lados por cima das chamas. É parecido com alguns outros ataques de *bosses*.

Tanque – Passo 3: Desviem-se para o lado, porque este tanque dispara um raio laser que acaba numa bola de energia explosiva. Mantenham-se em movimento e saltem para longe.

Tanque – Passo 4: Quando o tanque disparar uma bomba, desviem-se para o lado e quando a bomba ficar verde, agarrem-na e arremessem-na contra o tanque. Repitam o mais três vezes.





MISSÃO 10 GREAT FALLS

Mais um confronto contra Omnidroid...

Vejam as dicas para a missão 8 para saberem o que vos espera neste segundo confronto. Mas com algumas diferenças.
Tal como antes, atenção ao dróide que rebola e dispara lasers. Além disso, desta vez faz saltos ainda mais altos, por isso não parem de correr e mantenham-se longe das suas garras.

Tentem um método ligeiramente diferente. Atirem rochas quando estiverem longe, mas se estiverem perto quando o dróide parar de rebolar, tentem atacar-lhe as pernas com um Incredi-punch.

Quando ele se afastar dispara robôs rodopiantes. Evitem-nos e vão atirando-lhes rochas.

MISSÃO 11 SYNDROME'S BASE

Esta missão parece uma cena de um filme de James Bond. Cuidado com os lasers...

Vejam na missão 9 como derrotar o tanque, pois o processo é o mesmo.

Na câmara principal, corram para a esquerda e saltem por cima do laser. Na primeira parte elevada, eliminem os inimigos e usem a consola para travarem os lasers.

Repitam o processo na próxima área elevada e passem pela porta agora aberta. Quando chegarem à série de barreiras, agachem-se e rebolem (R1 + ↑ + ⊗) para passarem por baixo dele.

Na sala do computador, usem as barras à direita da entrada para subirem para o próximo nível, depois avancem para o pilar e rodem-no para abrir a porta.

Deixem-se cair para o nível inferior, usem a consola para destruir as armas fixas e abram a porta de saída. Para voltarem a subir, avancem para o pilar de controlo e rodem-no para activar a passagem para a próxima sala.

Depressa, têm um tempo limite, por isso acelerem! Saiam pela porta, percorram o corredor (por baixo dos lasers) e atravessem a passagem antes que ela rode.

No próximo corredor terão de eliminar os guardas e rastejar por baixo dos lasers até às portas, e depois activar as consolas para desligar os lasers principais.

Eliminem os inimigos, saltando e dando murros nos robôs voadores. Rodem os pilares por esta ordem: pilar mais afastado, pilar central, pilar mais próximo.

Usem o poste de metal para fazerem um Incredi-jump para o nível superior e eliminem os inimigos. Voltem a descer, rodem os pilares novamente pela ordem correcta, levantem-se e agarrem-se ao braço rotativo para sair.

A próxima área é uma sequência de consolas, barreiras e inimigos. É fácil, mas lembrem-se de eliminar os inimigos, ou serão mortos.

A próxima sala está cheia de inimigos. Evitem-nos o melhor que conseguirem e usem rapidamente as duas consolas. Utilizem a ponte para chegarem à cúpula e até ao outro lado.

Destruam os inimigos voadores e os outros e usem o pilar rotativo para activar a plataforma da cúpula. Usem a plataforma para sair.

MISSÃO 12
FINDING MR INCREDIBLE

A elasticidade da Mrs. Incredible é necessária aqui, para salvar o marido.

Dentro da base, derrotem os inimigos, usem as consolas para abrir portas e usem as salas de controlo para desligar as barreiras de laser.

Se virem os lasers na parede, avancem para elas e dêem-lhes murros para os desactivarem. De outro modo, podem ser complicados.

Os guardas têm escudos brilhantes. Quando vos for disparada uma bomba, esperem que fique verde, agarrem-na e atirem-na de volta para os inimigos (◎) para os destruir.

Dentro da primeira câmara activem a consola para ligar o gancho e agarrem-se a ele para serem levados até às outras plataformas. Em todas as plataformas, eliminem os inimigos e activem as consolas.

Na segunda câmara, activem as mesas de controlo e as consolas para destruírem as barreiras de laser, abrindo caminho pela câmara para poderem avançar.

Depois de activarem a última consola, os lasers centrais desaparecem. Avancem para a coluna central e usem o painel para se elevarem até ao nível superior.

Mais uma vez, eliminem os guardas e activem as consolas. Agora têm de se agarrar ao gancho na plataforma móvel por cima de vocês para chegarem às outras plataformas.

Na última série de corredores, passem pelos guardas com escudos e pelas armas fixas para acederem a duas salas de controlo. Quando a porta central se abrir, passem por ela para sair.

DICA!

Com Mrs. Incredible, o melhor é atacar os inimigos com um murro longo (□) ou um golpe de agarrar e atirar (manter ◎).

MISSION 13 100 MILE DASH

Um dos níveis mais complicados do jogo.

Saltem para passarem os troncos, senão atrasam o vosso progresso. Não precisam de usar muito o botão de turbo neste nível, porque por vezes pode dificultar as coisas.

Nos túneis, subam pelas paredes até ao telhado para se desviarem dos postes de pedra que encontram. Há vários túneis iguais, por isso decorem o padrão.

Acelerem ao longo das secções aquáticas, senão serão tremendamente atrasados, e aqui têm tempo limite. Cuidado com os pilares que caem.

Agora terão de passar pelo bloqueio de pedras à direita. Contornem o caminho para a esquerda num grande círculo. Quando aqui voltarem o bloqueio terá desaparecido.

MISSÃO 14 VIOLET'S CROSSING

Mais uma missão difícil. Exige-se tácticas furtivas.

Não corram na zona das plantas, porque o barulhinho alerta os guardas e vocês serão atingidos, por isso sejam mais pacientes.

Parem no primeiro ponto de espera, activem a invisibilidade e corram para a porta, eliminando o guarda pelo caminho. Se se aproximarem ele atinge-vos.

Na segunda área, ignorem o guarda do outro lado do abismo. Tornem-se invisíveis e avancem para o próximo ponto de espera um pouco para a direita, onde podem recarregar a invisibilidade.

Esperem que o guarda vá para a direita e tornem-se invisíveis. Saiam para a esquerda, passem pela árvore e escondam-se atrás das rochas antes que o próximo guarda vos veja e vos ataque.

Esperem que o guarda contorne as rochas pelo lado esquerdo, vão pelo lado direito e passem pela porta para a área de espera mesmo em frente ao grande bunker de cimento.

Avancem para a parte de trás do bunker e tornem-se invisíveis. Corram para a esquerda do guarda até chegarem ao próximo ponto de espera, atrás das rochas.

Depois de recarregarem, esperem que os três primeiros guardas se afastem, tornem-se invisíveis e corram para a frente e para a esquerda para o ícone de *power-up*. Tornem-se invisíveis.

Calculem o tempo ao passarem pelos dois guardas. Passem pela porta e por trás do bunker à direita. Este é outro *checkpoint*, por isso podem relaxar.

Atrás do bunker, tornem-se invisíveis e cronometrem a passagem pelos dois guardas até ao próximo ponto de espera. Quando lá chegarem, recarreguem e calculem a passagem pelos dois próximos guardas.

Tornem-se invisíveis e contornem a primeira rocha pela esquerda, apanhem o *power-up*, passem longe do segundo guarda e dirijam-se para a última porta.

MISSÃO 15 INCREDI-BALL

Um nível com um design brilhante, mas as nossas dicas são importantes.

O túnel à esquerda é o primeiro alvo, por isso, usem a rampa em curva para subirem acima dos lasers e destruam o gerador para desactivarem os lasers. Agora podem percorrer o túnel sem problemas.

Destruam as armas fixas da próxima grande área, mas ignorem os guardas; são um desperdício de tempo e energia. Quando lá chegarem, usem a parede para subirem ao gerador.

Na porta grande, corram e usem as torres inclinadas dos dois lados para destruir os geradores e abrir as barreiras de laser e limpar o caminho. Avancem.

Depois de calcularem o percurso pelo túnel cheio de lasers intermitentes, ganhem velocidade e agarrem-se à parede da direita para atravessarem a falha e passarem a queda de água. Não se deixem apanhar por ela.

Depois de saltarem no primeiro OVNI, deixem-se cair para a área onde começaram e usem a rampa para atirar o segundo OVNI para o gerador. Avancem pela porta.

Na fortaleza, destruam primeiro os quatro geradores que estão ao pé da clareira. Usem as paredes para subirem até lá.

Com as barreiras derrubadas, usem as torres nos cantos para chegarem aos geradores altos. A torre central desmorona-se, por isso entrem e destruam o gerador no topo.

No semáforo, esperem que o comboio chegue e saiam. Percorram os carris com velocidade, entrem no túnel e saiam para um túnel à direita para chegarem a um gerador.

Na próxima estação de comboios, repitam o processo, mas desta vez, no fim do carril, saiam para a direita. Façam os inimigos ressaltarem para abrirem a saída.

MISSÃO 16 SECRET LAVA LABS

A rapariga elástica vê-se numa situação apertada.

Depois de activarem as luzes da consola, deixem-se cair para fora da janela e usem as luzes móveis (agarrem-se a elas) para atravessarem os rios de lava.

Agarrem-se ao eléctrico para serem levados até às plataformas elevadas (eliminando inimigos pelo caminho) e usem as consolas para ligar as máquinas de lava.

Deixem-se cair e saltem com cuidado para uma das plataformas no rio de lava. Enquanto percorrem o túnel, mantenham-se à direita da plataforma para se desviarem dos lasers.

Os inimigos com escudos são difíceis de abater. Não há bombas, por isso terão de seguir mesmo ao lado deles para que os guardas voadores disparem contra vocês mas atinjam os inimigos.

Agora têm duas hipóteses: podem esperar à entrada, tentando eliminar os inimigos primeiro com bombas; ou então avançar e saltar por cima dos raios.

Na próxima sala, calculem os vossos saltos pelo meio, sigam pela direita e corram por entre os raios. Usem a consola e saltem para o outro lado.

Uma vez no lado esquerdo da sala, mantenham-se aqui e aprendam o timing dos impulsos magnéticos. Iniciem os saltos logo que as três plataformas parem de brilhar ao mesmo tempo.

Na próxima sala, usem a consola e saltem para os braços rotativos (longe dos raios). Sigam pelo corredor até à próxima consola e balancem-se para a saída.

MISSÃO 17 ROCKET SILO

É o nível mais difícil de Mr. Incredible, que precisa de eliminar tanques e vagas de inimigos.

Depois de accionado o alarme, aparecem barreiras de laser e armas fixas, encurralando-vos no corredor. Esmurrem as armas fixas para desarmar os lasers.

Usem o elevador afastado para subir e activem as duas consolas. Activem o elevador do meio, depois à esquerda, levantem-se, agarrem-se aos ganchos e balancem-se para chegarem ao elevador do meio.

Na próxima sala, usem a consola activa para deixar cair as bolas reluzentes e destruam os helibots. Mais tarde ou mais cedo aparece um tanque. Vejam as dicas da missão 9.

Na sala que se segue, activem a consola principal e depois procurem e activem a consola escondida atrás das caixas. Eliminem todos os inimigos até a consola central se tornar activa.

Na próxima sala, deixem-se cair e comecem por eliminar as armas fixas. Destruam todas as vagas de inimigos e segue-se um confronto com um tanque.

Segue-se uma sala semelhante, mas esta é mais difícil. Deixem-se cair e eliminem as pequenas armas fixas. A seguir atinjam a arma fixa grande e apanhem-na.

Agora instala-se o caos. Disparem contra as vagas de atacantes, mas concentrem-se nos mísseis dos inimigos voadores. Eliminem o tanque.

Nesta sala, eliminem todos os soldados terrestres e os voadores, se conseguirem.

Rodem os interruptores dos quatro pilares e agarrem-se à grua rotativa para subirem até às três consolas lá em cima. Fim da missão.

MISSÃO 18 SAVE THE WORLD

O último confronto com Omnidroid, que não é tão difícil como os anteriores. Estranho...

O primeiro passo é chegar ao controlo remoto perto da perna de Omnidroid. Avancem a serpentear e evitem os carros que atiram contra vocês.

Dash e Violet distraem o dróide, por isso aproximem-se e, quando ele disparar contra os miúdos, apanhem uma rocha ou uma caixa de correio e atirem-na à arma laser por baixo da sua barriga.

Têm de recuperar o controlo remoto. Agora o dróide atira rochas e dispara lasers. Rebolem para se desviarem por baixo das rochas e para evitarem os lasers.

Agora Frozone age como distracção. Aproximem-se novamente e usem o mesmo método de arremesso para atingirem a arma fixa na barriga do dróide. Evitem os seus pés.

Mrs. Incredible tem agora o controlo remoto e vocês têm de usar a garra danificada do dróide como arma contra ele. Apontem ao alvo e disparem. Missão cumprida!

DICA!

No nível Crossing de Violet certifiquem-se que os inimigos se afastam antes de correrem.

A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC

BGAMER

JOGO PC
PREMIER MANAGER
GRÁTIS
NESTA EDIÇÃO

2 CDs GRÁTIS JOGO COMPLETO PC

BGAMER

MARÇO N.º 80

WORLD OF WARCRAFT

PLAYBOY: THE MANSION

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

PUBLICAÇÃO MENSAL • € 4,99

BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30

A NOVA ABORDAGEM DA ACÇÃO TÁCTICA

PC CD-ROM

Premier Manager

ZOO Digital Publishing

BGAMER

PlayGames OEM/COVERMOUNT

3+

Apenas
€ 4,99

THE SETTLERS
HERITAGE OF KINGS

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

FORD RACING 3

BROTHERS IN ARMS (VIDEO)

BGAMER DEMOS

BGAMER
EDIÇÃO DE MARÇO

JÁ NAS BANCAS! SEMPRE A DIA 15 DE CADA MÊS.

grand theft auto San Andreas™

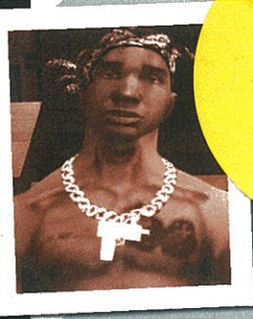
UMA CORTESIA DA PSM2

113

DICAS PARA GANHAR ESTILO NAS RUAS DE SAN ANDREAS

MAIS

Seduzam as miúdas!
Guiem os melhores carros!
Joguem como um pró!
Vençam o triatlo!



OG

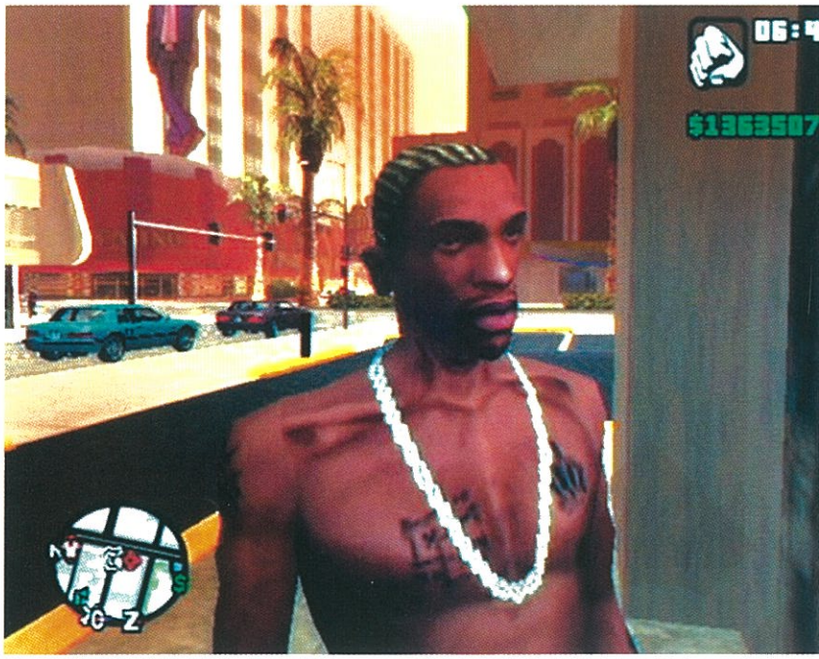
ARMAS. GANGS. MIÚDAS

SEM ESTILO, NÃO CHEGAM A LADO NENHUM

Olá, *people*! Voltei! O vosso mano OG não tem descanso e este mês dá-vos umas dicas à maneira para catarem as damas e fazerem uns bons lucros extra. Para isso têm de conhecer as melhores lojas de roupas e barbearias para comprarem umas fatiotas e fazerem uns penteados que deixem as miúdas babadas. Mas se não tiverem um carro, não são ninguém. Elas gostam de andar sobre rodas. E aqui temos os carros mais vistosos do jogo onde podem ir buscar as damas para sair.

PENTEADOS

Se querem conquistar o coração das miúdas de San Andreas, esqueçam o vosso corte de cabelo básico e tratem de mudar já. Como sempre, os melhores penteados são os mais caros, por isso poupem o vosso dinheirinho.



PENTEADOS QUE DÃO RESPEITO

OLD REECE'S
(Idlewood, Los Santos)
Cornrow: +30%

BARBER SHOP
(Playa Del Seville, Los Santos)
Slope: +20%

BARBER SALON
(Marina, Los Santos)
Groove Cut: +30%

GAY GORDO'S
(Redsands, Las Venturas)
Blonde Cornrow: +30%

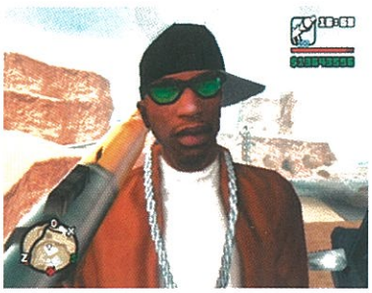
PENTEADOS QUE DÃO SEX APPEAL

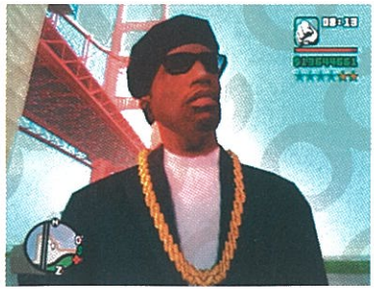
OLD REECE'S
(Idlewood, Los Santos)
Cornrow: +30%

BARBER SHOP
(Playa Del Seville, Los Santos)
Bald Head: +20%

BARBER SALON
(Marina, Los Santos)
Detail Cut: +30%

GAY GORDO'S
(Redsands, Las Venturas)
Groove Cut: +30%





ROUPAS

ROUPAS QUE DÃO RESPEITO

TRONCO
- **VICTIM**
  - Gray Jacket ..... +20%
- **DIDIER SACHS**
  - Tweed Jacket ..... +25%
  - Yellow Jacket ..... +5%
  - Green Jacket ..... +25%

PERNAS
- **BINCO**
  - Green Jeans ..... +15%
- **ZIP**
  - Beige Khakis ..... +10%
  - Olive Khakis ..... +10%
- **DIDIER SACHS**
  - Yellow Pants ..... +10%
  - Tweed Pants ..... +10%
  - Green Pants ..... +10%

SAPATOS
- **PRO LAPS**
  - Mid-Top Sneaker ..... +5%
  - Green Hi-Top ..... +5%
- **ZIP**
  - Gray Boots ..... +5%
  - Red Boots ..... +5%
- **VICTIM**
  - Snake Skin ..... +5%
- **DIDIER SACHS**
  - Black Shoes ..... +5%
  - Spats ..... +5%

CORRENTES
- **SUB URBAN**
  - Silver Cuban ..... +2%
  - LS Chain ..... +2%
- **ZIP**
  - Leaf Chain ..... +2%
  - Gold Chain ..... +2%
- **VICTIM**
  - Silver Chain ..... +2%
  - Gold Chain ..... +2%
- **DIDIER SACHS**
  - Cross Chain ..... +2%
  - Dollar Chain ..... +2%

RELÓGIOS
- **SUB URBAN**
  - Face Black ..... +2%
- **ZIP**
  - Zip Blue ..... +2%
  - Zip Gold ..... +2%
- **VICTIM**
  - Silver Gnocchi ..... +2%
- **DIDIER SACHS**
  - Gold Crowex ..... +3%
  - Silver Crowex ..... +3%

ÓCULOS DE SOL
- **BINCO**
  - Green Rag ..... +2%
- **PRO LAPS**
  - Sun Glasses ..... +2%
- **ZIP**
  - Black Shades ..... +2%
  - Brown Shades ..... +2%
  - (only items on sale)
- **VICTIM**
  - Black Shades ..... +2%
  - Green Tint ..... +2%
  - (only items on sale)
- **DIDIER SACHS**
  - Black Rim ..... +2%

CHAPÉUS
- **BINCO**
  - Green Rag Back ..... +3%
  - Green Rag Front ..... +3%
- **SUB URBAN**
  - Green Skully ..... +3%
- **DIDIER SACHS**
  - Light Trilby ..... +3%
  - Yellow Derby ..... +3%
  - Green Derby ..... +3%
  - Gray Boater ..... +3%
  - Black Boater ..... +3%

ROUPAS QUE DÃO SEX APPEAL

TRONCO
- **VICTIM**
  - Gray Jacket ..... +25%
- **DIDIER SACHS**
  - Tweed Jacket ..... +25%
  - Red Jacket ..... +25%
  - Blue Jacket ..... +25%
  - Yellow Jacket ..... +25%
  - Tuxedo ..... +25%

PERNAS
- **VICTIM**
  - Gray Pants ..... +10%
  - Black Pants ..... +10%
- **DIDIER SACHS**
  - Red Pants ..... +10%
  - Blue Pants ..... +10%
  - Yellow Pants ..... +10%
  - Tweed Pants ..... +10%
  - Tuxedo Pants ..... +10%

SAPATOS
- **ZIP**
  - Gray Boots ..... +5%
  - Red Boots ..... +5%
- **VICTIM**
  - Cowboy Boots ..... +5%
  - Snake Skin ..... +5%
- **DIDIER SACHS**
  - Black Shoes ..... +5%
  - Brown Shoes ..... +5%
  - Spats ..... +5%

CORRENTES
- **SUB URBAN**
  - Silver Cuban ..... +2%
- **ZIP**
  - Gold Chain ..... +2%
- **VICTIM**
  - Gold Chain ..... +2%
- **DIDIER SACHS**
  - Cross Chain ..... +2%
  - Cross Chain ..... +2%

RELÓGIOS
- **DIDIER SACHS**
  - Gold Crowex ..... +3%
  - Silver Crowex ..... +3%

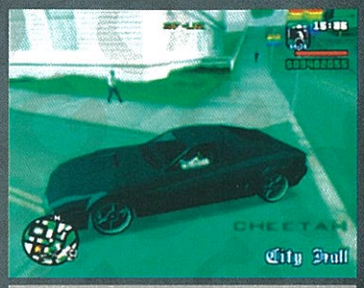
ÓCULOS DE SOL
- **ZIP**
  - Black Shades ..... +2%
  - Brown Shades ..... +2%
- **VICTIM**
  - Black Shades ..... +2%
  - Green Tint ..... +2%
- **DIDIER SACHS**
  - Black Shades ..... +2%
  - Black Rim ..... +2%

CHAPÉUS
- **VICTIM**
  - Red Beret ..... +3%
  - Black Beret ..... +3%
- **DIDIER SACHS**
  - Red Derby ..... +3%

CARROS

OK, já fizeram o corte de cabelo mais *cool* e compraram as roupas mais sexys da cidade... e agora? Precisam de um carro a condizer. Como habitualmente, o tipo de carro que conduzem afecta o vosso sex appeal.

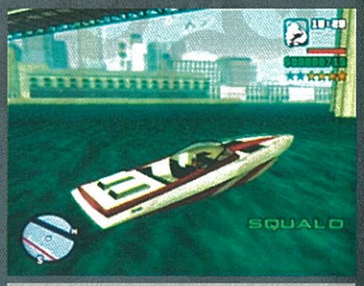
CARROS QUE DÃO SEX APPEAL



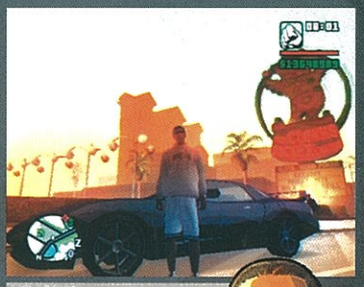
CHEETAH
Localização: Rodeo, Los Santos
The Strip, Las Venturas
Old Venturas Strip, Las Venturas

BULLET
Localização: The Strip, Las Venturas

FLASH
Localização: Red Sands, Las Venturas



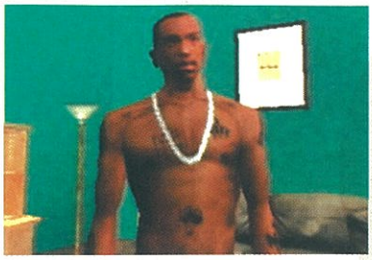
SQUALLO
Localização: Easter Bay, San Fierro



URANUS
Localização: Avispa Country Club, San Fierro

TATUAGENS

Se querem subir as vossas *stats*, têm de fazer uma pintura em qualquer parte do corpo. Aqui têm as melhores e de que forma influenciam as vossas *stats*.



TATUAGENS QUE DÃO RESPEITO

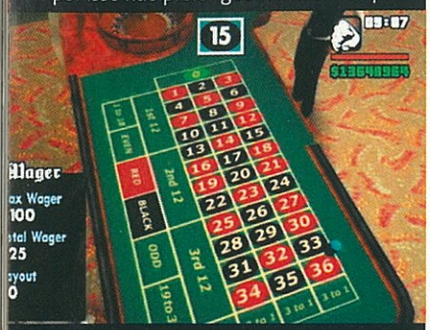
ANTEBRAÇO ESQUERDO	**BRAÇO DIREITO**	**PEITO – DIREITA**
Spider: +2%	Mary: +2%	OG: +2%
BRAÇO ESQUERDO	**COSTAS**	**BARRIGA**
Cross: +2%	Card: +3%	Grove: +2%
ANTEBRAÇO DIREITO	**PEITO – ESQUERDA**	**FUNDO DAS COSTAS**
Web: +2%	Homeboy: +2%	Angel: +3%

TATUAGENS QUE DÃO SEX APEEAL

ANTEBRAÇO ESQUERDO	**BRAÇO DIREITO**	**PEITO – DIREITA**
Nation: +2%	Cross: +2%	Los Santos: +2%
BRAÇO ESQUERDO	**COSTAS**	**BARRIGA**
Gun: +2%	Westside: +3%	Dice: +2%
ANTEBRAÇO DIREITO	**PEITO – ESQUERDA**	**FUNDO DAS COSTAS**
Africa: +2%	Crown: +2%	Masks: +3%

DIETA

Há duas formas de perder peso: fazer dieta e fazer ginástica. Para fazer dieta, não comam durante 48 horas do jogo. CJ começa a perder gordura a cerca de 2,5 % por hora. Ao fim de 26 horas, os músculos começam a reduzir na mesma proporção. Quando ficarem sem gordura, a vossa saúde diminui, por isso não prolonguem muito tempo.



JOGO

As apostas estão dependentes da vossa sorte (vejam a página das estatísticas). Para a aumentar, apanhem as 50 ferraduras de Las Venturas. Cada vez que jogam, a vossa habilidade Gambling sobe. Quanto mais alta for, mais dinheiro podem pedir ao casino. Se ficarem a dever ao casino, os capangas do dono perseguem-vos.

MODO DOIS JOGADORES

Como devem saber, não estão limitados a jogar sozinhos. Ao escolherem os ícones seguintes e ligando um segundo comando, podem envolver-se em mini-missões com um amigo. Não precisam de completar o jogo a 100%.

VIOLÊNCIA

A PÉ

LOCALIZAÇÃO
Pershing Square, Los Santos

ARMA
Micro-SMG

VEÍCULO
Não há

OBJECTIVO
Eliminar 15 peões em 3 minutos.

SOLUÇÃO
É fácil: passem pelos alvos e conseguirão eliminar todos num instante.

MOTA

LOCALIZAÇÃO
Montgomery, Red Country

ARMA
Micro-SMG

VEÍCULO
Mota

OBJECTIVO
Destruir cinco motas em 3 minutos.

SOLUÇÃO
Se não têm jeito com motas, pode complicar-se. Sejam persistentes e mantenham-se colados à traseira do inimigo.

LOCALIZAÇÃO
China Town, San Fierro

ARMA
Micro-SMG

VEÍCULO
Sentinel

OBJECTIVO
Destruir cinco veículos em 3 minutos.

SOLUÇÃO
Hora de Drive-bys. Quando estiverem ao lado de um carro, guinem na sua direcção e encurralem-no entre uma parede de disparos e a frente do vosso carro. Repitam cinco vezes.

LOCALIZAÇÃO
Los Payasadus, Desert

ARMA
Tec-9

VEÍCULO
Maverick da Polícia

OBJECTIVO
Destruir veículos.

SOLUÇÃO
Não há um objectivo definido, apenas destruir o máximo de veículos que conseguirem com o helicóptero da polícia. Voem baixo e abatam-nos.

PEÕES

LOCALIZAÇÃO
The Camel's Toe, Las Venturas

ARMA
Micro-SMG

VEÍCULO
Buffalo

OBJECTIVO
Eliminar 15 peões em 3 minutos.

SOLUÇÃO
Usem os gatilhos para alternar entre os alvos.

EXPLORAÇÃO

LOS SANTOS

LOCALIZAÇÃO
Idlewood, Los Santos

ARMAS FORNECIDAS
Knife, Silencer, Tec-9, M4, Shotgun

RED COUNTRY

LOCALIZAÇÃO
Dillimore, Red Country

ARMAS FORNECIDAS
Knife, Silencer, Tec-9, M4, Shotgun

SAN FIERRO

LOCALIZAÇÃO
Kings, San Fierro

ARMAS FORNECIDAS
Fire Extinguisher, Night Vision Goggles, Silencer, Tec-9, M4, Shotgun

DESERT

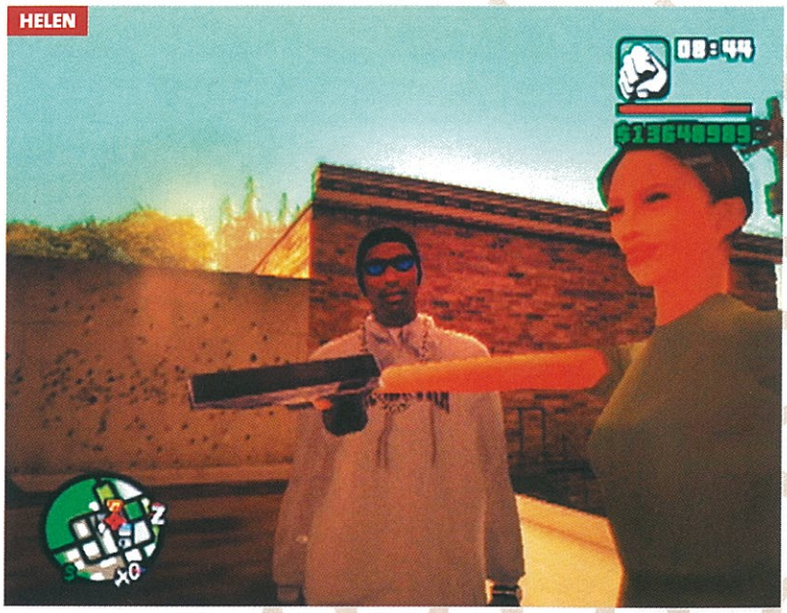
LOCALIZAÇÃO
El Quebrados, Desert

ARMAS FORNECIDAS
Knife, Silencer, Tec-9, M4,Shotgun

LAS VENTURAS

LOCALIZAÇÃO
Royal Casino, Las Venturas

ARMAS FORNECIDAS
Knife, Silencer, Tec-9, M4, Shotgun


HELEN

DENISE

KATIE

NAMORADAS

Para chegarem aos 100% têm de conquistar todas as miúdas do jogo. Tal como na vida real, elas nem olham para vocês se tiverem determinado aspecto, mas não pensem que todas gostam de tipos musculados; algumas só vos falam se forem um monte de banhas.

DENICE ROBINSON

Mora: Perto de Grove em Los Santos (conhecem-na durante a missão Burning Desire.)
Gosta de: Piza, hambúrgueres, bares manhosos, Drive-bys.
Detesta: Restaurantes finos.
Está em casa entre... 16.00 – 06.00
Seduzi-la 100% desbloqueia... um fato de proxeneta.

■ Denice é a primeira e mais fácil namorada. É má rês, por isso gosta de fast food e de comer em restaurantes e pubs manhosos. É preciso pouco esforço.

HELENA WANKSTEIN

Mora: Num telhado ao lado da Ammu-Nation em Blueberry onde pratica tiro.
Gosta de: Homens esqueléticos com algum músculo, o bairro Rodeo.
Detesta: Homens gordos de fato de treino.
Está em casa entre... 08.00 – 12.00 e 14.00 – 02.00
Seduzi-la 100% desbloqueia... umas jardineiras. E ganham armas (lança-chamas, 9 mm, motosserra, cocktails Molotov) em frente à casa dela enquanto namorarem.

■ Helena é doida por armas e vive na zona de Rodeo em Los Santos para fugir das suas raízes rurais. Levem-na aos ginásios.

BARBARA SCHTERNVART

Mora: No deserto, em El Quebrados, no parque de estacionamento da esquadra de polícia.
Gosta de: Homens gordos, restaurantes.
Detesta: Canalhas.
Está em casa entre... 16.00 – 06.00
Seduzi-la 100% desbloqueia... um uniforme de polícia. E enquanto namorarem, mantêm as armas se forem apanhados.

■ Barbara é uma polícia rude que tem um fetiche por homens gordos. Se quiserem romantismo, têm de a levar a comer fora. Também odeia crime, por isso, portem-se bem.

KATIE ZHAN

Mora: No parque da colina entre Cobra Dojo e o clube de campo.
Gosta de: Homens grandes e musculados. Restaurantes.
Detesta: Escanzelados.
Está em casa entre... 12.00 – 00.00
Seduzi-la 100% desbloqueia... um fato de médico. E ela tira-vos do hospital à borla enquanto namorarem (e ainda mantêm as vossas armas).

■ Esta enfermeira garante que nunca mais pagam uma conta do médico. Gosta de artes marciais, por isso têm de estar bem treinados. Vão já ao ginásio!

MICHELLE CANNES

Mora: Na escola de condução em San Fierro.
Gosta de: Homens com 50% de gordura e grande sex appeal; bares.
Detesta: Extremismos, má condução.
Está em casa entre... a todas as horas.
Seduzi-la 100% desbloqueia... um fato de corrida. E ainda podem arranjar o carro à borla na oficina dela.

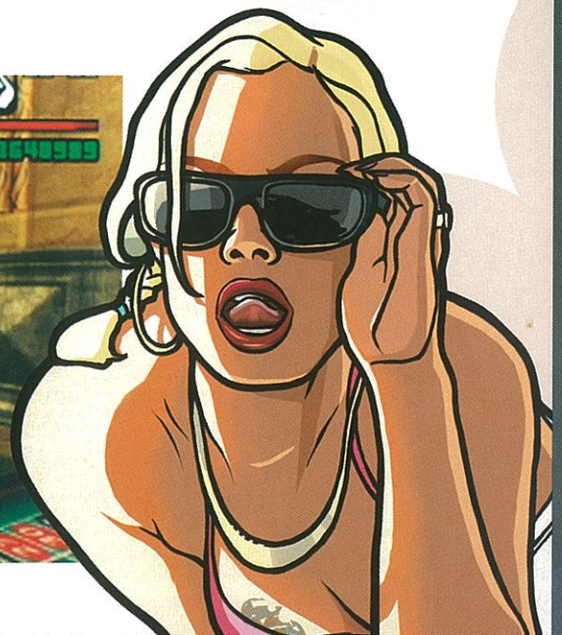
■ A perita em corridas Michelle aceita namorar se tiverem um aspecto razoável, mas se guiarem mal (bater, derrapar, acelerar), começará a perder o interesse. Mantenham os olhos na estrada.

MILLIE PERKINS

Mora: Em Prickle Pine, a norte de Las Venturas, mas conhecem-na numa missão.
Gosta de: Delicadeza, bons restaurantes, "dildos".
Detesta: Bares de hambúrgueres manhosos.
Está em casa entre... 02.00 – 10.00 e 14.00 – 18.00
Seduzi-la 100% desbloqueia... um fato de látex.

■ A namorada mais estranha de todas. Têm de a seduzir para obterem um cartão magnético, mas para irem mais além, têm de se vestir com um fato de látex e dar-lhe "brinquedos" especiais.

MILLIE



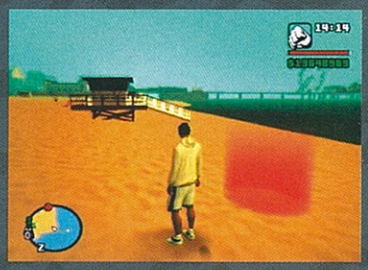
TRIATLO

Livrem-se dessa gordura nestas missões de actividade física. Estas provas têm este nome ("cock" = galo) porque o vosso adversário mais difícil está vestido com um fato do Cluckin' Bell.

SANTA MARIA BEACH: "BEAT THE COCK PART 1"

RECOMPENSA: $10,000

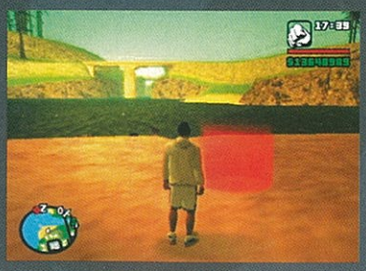
Durante a prova de natação, mantenham um ritmo constante. Estejam atentos às setas dos *checkpoints*; não podem desviar-se do percurso. A seguir, subam para uma bicicleta dentro de 25 segundos. Conheçam Back O' Beyond antes de iniciarem esta secção, porque pode tornar-se confusa. A seguir à bicicleta corram passando pelos últimos *checkpoints* e recebam o vosso prémio.

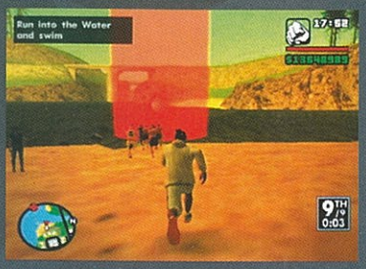


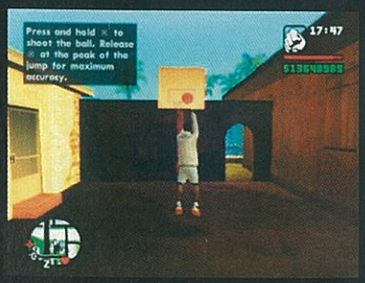
FISHER'S LAGOON: "BEAT THE COCK PART 2"

RECOMPENSA: $20,000

Semelhante à primeira, só que muito mais difícil. Têm nove *checkpoints* de natação para passar. Os adversários estão em boa forma, por isso não facilitem. A parte da bicicleta leva-vos por terra batida, através de San Fierro e do deserto. Demora cerca de 15 minutos, por isso pedalem bem. O último *checkpoint* é perto do Four Dragons Casino; mantenham-se à frente dos outros e receberão uma grande quantia de dinheiro.

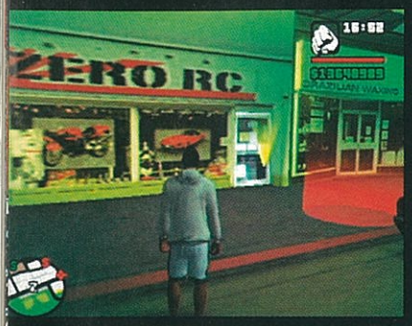






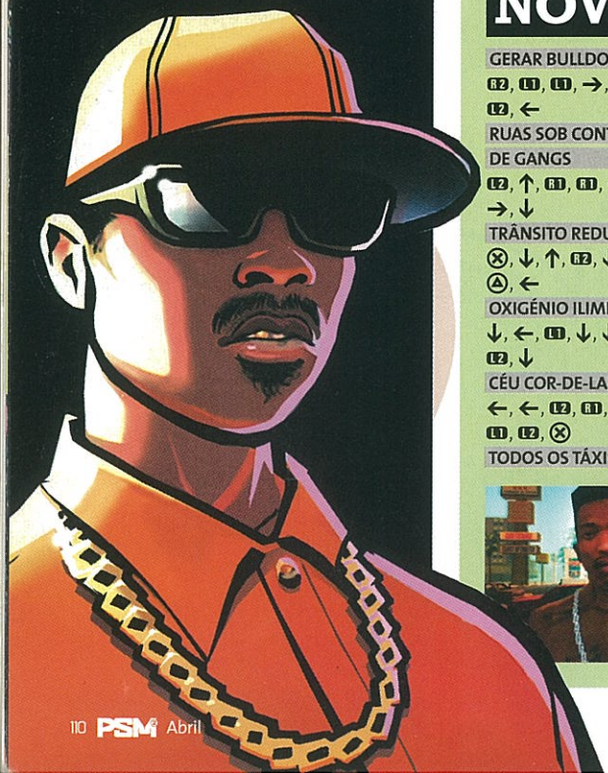
BASQUETEBOL

Há campos de basquetebol por todo Los Santos. O mais fácil é perto da casa de Sweet em Grove. Pressionem e mantenham o ⊗ para atirar a bola, depois soltem no pico do salto para o máximo de precisão. Corram com o analógico e afastem-se da rede para subir um pouco a dificuldade.
Este mini-jogo não tem recompensa, mas é divertido.

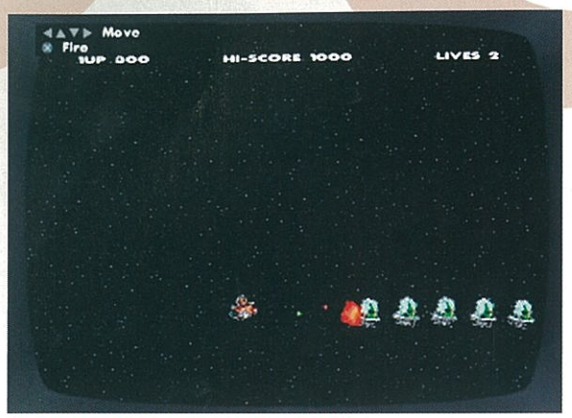


BEEFY BARON

Depois de completarem a série de missões Zero RC, vão à parte de trás da loja dele e entrem no marcador vermelho perto da secretária do computador no canto. Agora controlam um RC Baron e o objectivo é destruir todas as carrinhas Berkley's Topfun que conseguirem em 3 minutos.
As carrinhas vermelhas aparecem perto do quarteirão da loja de Zero, por isso sigam-nas. Encham-nas de chumbo com as metralhadoras do Baron.
Fazem cada vez mais dinheiro por cada carrinha destruída.



JOGOS ARCADA



"GO GO SPACE MONKEY"

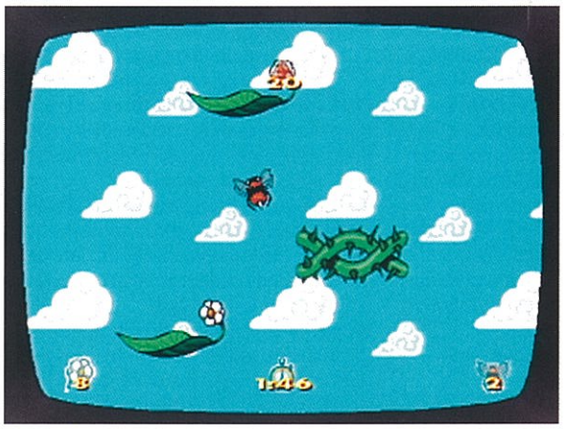
LOCALIZAÇÃO
Bares, Casas, Restaurantes, Lojas de Roupa

DICAS
Destruam o máximo de inimigos que conseguirem evitando o seu fogo. Começam o jogo com três vidas. Para vencerem, só precisam de um bom timing.

"DUALITY"

LOCALIZAÇÃO
Bares, Casas, Restaurantes, Lojas 24/7

DICAS
Destruam os asteróides pretos e evitem os brancos, senão perdem pontos. Desviem-se das pequenas rochas pretas, apanhem as brancas e recuperem todos os pontos perdidos.



"LET'S GET READY TO BUMBLE"

LOCALIZAÇÃO
Bares, Casas, Restaurantes, Lojas de Roupa

DICAS
Controlem a abelha no topo do mapa, apanhem flores e evitem as vinhas com espinhos. Apanhem dez flores no mínimo de tempo possível para ganharem.

"THEY CAME FROM URANUS"

LOCALIZAÇÃO
Bares, Casas, Restaurantes, Lojas 24/7

DICAS
Usem o analógico esquerdo para alternar entre inimigos e usem o ◎ para disparar. Os inimigos são cada vez mais. Tentem um High Score o mais rápido possível.

NOVAS DICAS

GERAR BULLDOZER
R2, L1, L1, →, →, ↑, ↑, ⊗, L2, ←

RUAS SOB CONTROLO DE GANGS
L2, ↑, R1, R1, ←, R1, R1, R2, →, ↓

TRÂNSITO REDUZIDO
⊗, ↓, ↑, R2, ↓, △, L1, △, ←

OXIGÉNIO ILIMITADO
↓, ←, L1, ↓, ↓, R2, ↓, L2, ↓

CÉU COR-DE-LARANJA
←, ←, L2, R1, →, □, □, L1, L2, ⊗

TODOS OS TÁXIS COM NITRO
↑, ⊗, △, ⊗, △, ⊗, □, R2, →

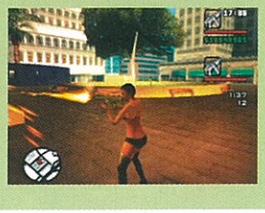
CARROS VOADORES
↑, ↓, L1, R1, L1, →, ←, L1, ←

CARROS RAROS NO TRÂNSITO
↑, L1, R1, ↑, →, ↑, ⊗, L2, ⊗, L1

APONTAR NOS DRIVE-BYS
↑, ↑, □, L2, →, ⊗, R1, ↓, R2, ◎

SUICIDAR-SE
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1

GERAR VORTEX
△, △, □, ◎, ⊗, L1, L2, ↓, ↓



NOVOS EASTER EGGS

BENGALA DE PROXENETA
Vão atrás do 'V' no sinal Vinewood para apanharem uma bengala de proxeneta como arma corpo a corpo.

REENCHER NITRO
Quando o nitro estiver vazio, saiam e entrem no carro para o reabastecerem.

PILOTAR JUMBOS
No aeroporto de Last Venturas, dirijam-se ao hangar no fim da pista principal. As portas abrem-se quando se aproximarem, revelando o AT-400.

ATRASAR MORTE
Se estiverem a cair para a morte, pressionem □ ou ⊗ rapidamente para a atrasar.

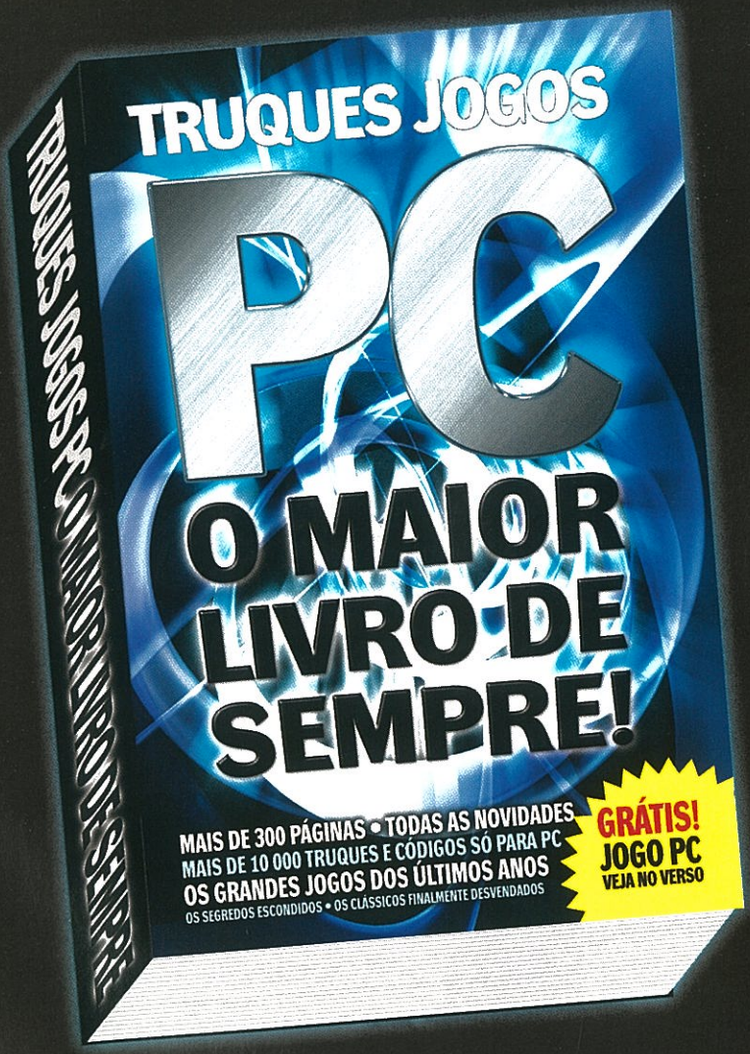
DESCARRILAR COMBOIOS
Apoderem-se de um comboio, acelerem durante 4 minutos e ele descarrilará.

DINHEIRO FÁCIL
Quando a casa de CJ começa a render dinheiro, fiquem por perto e ele aumenta.

CIDADE VAZIA
Na festa da praia na missão O.G. Loc, as ruas ficam sem carros.

FAÇAM AS NAMORADAS LUTAR
Levem uma namorada a casa de outra e elas andam à pancada.

Imprescindível!



Apenas € 7,99

Age of Empires
Age of Mythology
Age of Wonders
Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura
Arx Fatalis
Baldur's Gate
Beyond Divinity
Black And White
Broken Sword: The Sleeping Dragon
Capitalism
Championship Manager 4
Civilization III
Colin McRae Rally 4
Commandos 3: Destination Berlin
Cultures 2
Deus Ex: Invisible War
Diablo
Divine Divinity
Doom 3
Dungeon Siege
Empire Earth
Europa Universalis
FIFA 2005
Grand Theft Auto 3
GTA: Vice City
Half-Life
Halo
Homeworld 2
Icewind Dale
Impossible Creatures
Industry Giant 2
Legacy Of Kain: Defiance
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Lords Of EverQuest
Max Payne 2: The Fall Of Max Payne
Myth 3: The Wolf Age
Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark
Painkiller
Pharaoh
Populous 3
Postal 2
Prince of Persia: The Sands of Time
Railroad Tycoon 3
Return To Castle Wolfenstein
Risk II
Rome: Total War
Sacrifice
Settlers 4
Silent Hill 4
Silent Storm
SimCity 4
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
The Sims 2
Thief: Deadly Shadows
Tony Hawk's Underground 2
True Crime: Streets Of L.A.
Unreal Tournament 2004
WarCraft 3: The Frozen Throne
X2: The Threat
XIII
Zoo Tycoon
E muito mais...

O ÚNICO LIVRO DE TRUQUES EXCLUSIVO PARA PC

GRÁTIS JOGO COMPLETO DE PC

Já nas bancas

Caso não encontre à venda encomende directamente - Portes Grátis.

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE COM CHEQUE OU VALE POSTAL DE 7,99 € PARA: REMESSA LIVRE N.º 16001 - 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO)

NOME: _____

MORADA: _____ CÓDIGO POSTAL: _____

TELEFONE: _____ E-MAIL: _____

N.º CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO): _____ CHEQUE Nº: (À ordem de GOODY S.A.) _____

PARA ESCLARECIMENTOS TELEFONE 218 621 543 (PAULA CANELHA)

Próximo Mês

NÃO VÃO QUERER PERDER A PRÓXIMA EDIÇÃO DA PSM2!

COLD FEAR
O jogo de terror da Ubisoft é já uma das surpresas do ano. Um ambiente claustrofóbico em pleno alto mar. Não percam a análise.

AREA 51
Um FPS que tem dado muito que falar numa antevisão detalhada. Acreditam em teorias da conspiração? Então não percam a nossa antevisão detalhada.

CONSTANTINE
O filme já estreou e chegou a vez de conhecerem o veredicto da versão videojogável. Será uma boa experiência ou mais uma licença mal aproveitada?

ANTEVISÃO

湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™ DUB® edition

Todos os detalhes sobre o popular jogo de corridas da Rockstar.

Todos os meses as melhores imagens dos grandes jogos PS2!

PLAYBOY: THE MANSION

Vestimos o roupão de Hugh Hefner neste Sims picante...

NÃO VÃO QUERER PERDER PSM2 #35

NAS BANCAS 15 ABRIL

*CONTEÚDO SUJEITO A ALTERAÇÃO

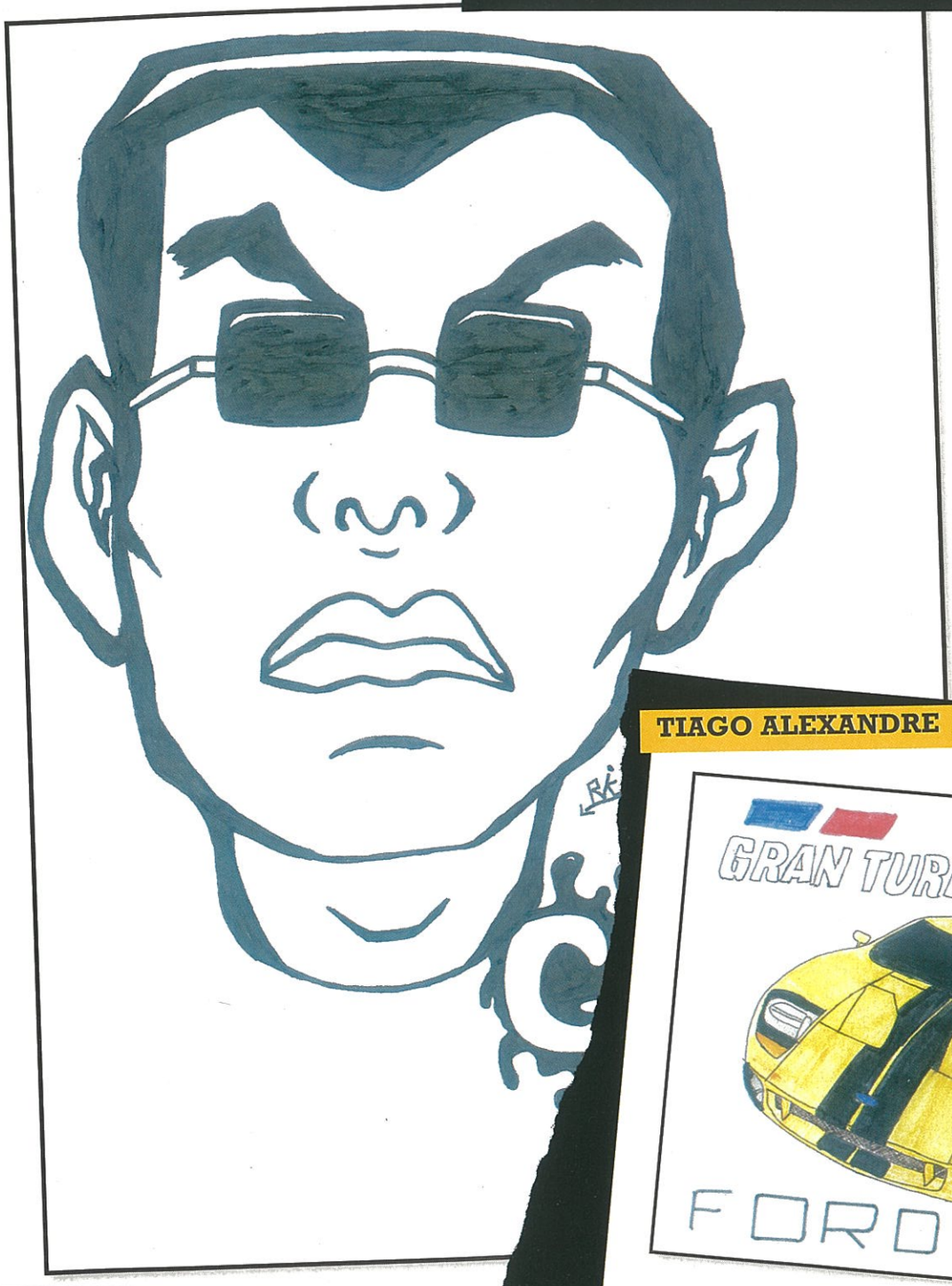
Área 51

A OUTRA DIMENSÃO DA PSM2

COMO PARTICIPAR

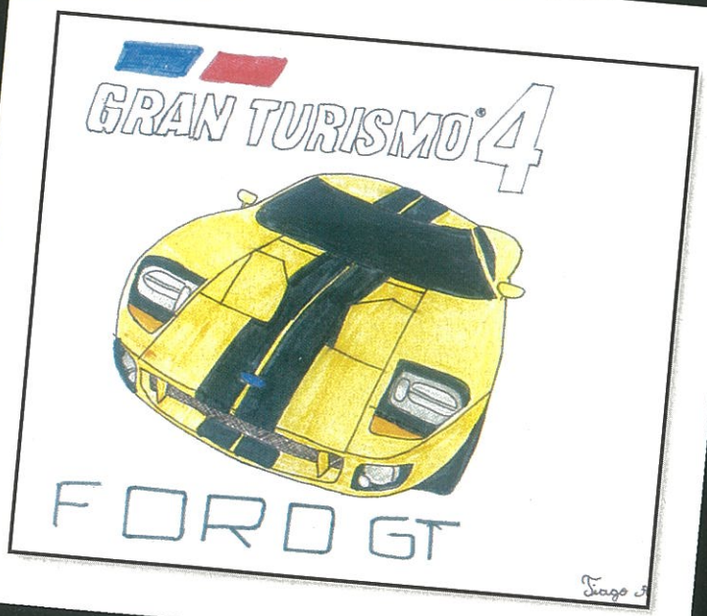
Para aparecer nesta secção, poderão enviar as vossas participações para o e-mail CORREIO.PSM2@GOODY.PT, com o assunto Área 51, ou para a morada: PSM2-ÁREA 51, R. VALE FORMOSO DE BAIXO, 3/9 EDIFÍCIO LEVY, 1900-825 LISBOA. Já sabem, vale tudo, menos textos aborrecidos.

RICARDO CABRAL



Wu Zi Mu aqui em grande glória. Pena que a personagem de *GTA: SA* seja cega e não possa apreciar.

TIAGO ALEXANDRE



A febre *GT4* já começou. O nosso leitor Tiago Alexandre enviou aqui um dos seus bólides favoritos.

NOVO

4356691 4389441 4389464 4389463 4302433 4335590 4364356 4367178 4343568 4302639

TOP !!!

4321382 4383348 4366377 4335948 4387100 4326040 4326039 4366615

Bad !!!

4325642 4353998 4383625 4368025 4353958 4302412 4353997 4336792 4368407 4312844 4363430 4366464 4389463

4332859 4310314 4328508 4333792 4371744 4316767 4356719 4377024

4340058 4399602 4324030 4389753 4366615 4364561 4305907

4377025 4335118 4387770 4379191 4395941 4399867 4376996

4352555 4389577 4383001 4341444 4387106 4341436 4384552 4336843 4338271 4377022 4363698

4334913

Mono	Poli		Mono	Poli	
4305697	4386864	Galvanize	4359696	4358190	Retratamento
4301845	4398848	Obsesion	4335446	4383711	Call on me

ULTIMAS NOVIDADES

Mono	Poli*	
4305697	4386864	Galvanize
4320488	4360051	Norte
4398331	4352218	Ai se ele cai
BREVEM	4301503	Ainda acredito
4397999	4353667	Get down on it
4340446	4352090	I believe in you
4359696	4358190	Re-tratamento
4399454	4390799	Escucha atento
4398530	4359713	Walk on by
4304341	4324188	Eu amo
4319313	4335330	Misunderstood
4386956	4383676	Lose my breath
4366339	4307557	Linyo de Baiyo
4387313	4383704	Me dedique a perderte
4357601	4357846	Wish I had an angel
4303456	4386974	Muda de vida
4349864	4340921	Segue-me a luz
4383402	4357831	What you waiting for
4342566	4370393	Welcome to my truth
4337917	4329419	Bld of broken dreams
4354994	4370127	Nobody's home
4380367	4377958	My boo
4397897	4367384	Like toy soldiers
4394209	4388093	My prerogative

SUPER HITS

Mono	Poli*	
4351717	4302941	Behind blue eyes
4365961	4364474	Broken
4349187	4315975	Bubblin
4328428	4327680	Burn
4380448	4380449	Chihuahua
4352182	4352181	Despre tine
4325751	4322654	Dragostea din tei
4339589	4338464	Duality
4323013	4386021	Ecuador
4343112	4338270	Everytime
4352706	4370819	Feel
4388854	4387148	Fico assim sem você
4365964	4364464	Flor do reggae
4302762	4354545	Força
4318207	4316445	Fuck it
4300089	4346310	Hey mama
4341783	4337736	Hey ya
4327240	4326371	I don't wanna know
4375948	4380208	In the shadows
4370649	4384894	Ja sei namorar
4386955	4383690	Just lose it
4310053	4380071	K 2000
4327246	4326386	Left outside alone
4356406	4352760	Let's get it started
4353396	4355770	Lose yourself
4309743	4385996	Morango do...
4366230	4365802	My happy ending
4305667	4304197	My immortal
4301845	4398848	Obsesion
4386424	4386360	Papi chulo
4363905	4381221	Seven nation army
4368226	4366934	She will be loved
4340353	4302608	Shut up
4366234	4365800	Sick and tired
4393730	4394575	Superstar
4334872	4333432	The reason
4370195	4369138	Thunderbirds are go
4339688	4374309	Torero
4321171	4320608	Toxic
4334883	4333993	Trick me
4302723	4301798	Turn me on
4366141	4364454	We are
4385119	4384896	Where is the love

TOP CINE TV

Mono	Poli*	
4353396	4355770	8 Mile - Lose yourself
4331089	4382140	Apocalypse now
4311150	4370807	A pantera...rosa
4313821	4379938	Buffy
4329317	4370729	Ghostbuster
4341613	4335181	Matrix 3
4343126	4338446	Nemo
4311005	4380069	James Bond
4311064	4381988	Matrix
4329031	4354257	Missão impossivel
4311014	4355774	O bom o mau eo feio
4311040	4355671	O Exorcista
4311045	4355673	Pulp Fiction
4315027	4302672	Popeye
4311060	4355778	Rocky
4315028	4302673	Scooby Doo
4359683	4359288	Shrek 2
4315040	4355678	Simpsons
4366141	4364454	Spiderman 2
4324033	4322928	Staying alive
4311172	4374308	Titanic
4308076	4382153	Top gun
4332507	4382982	Xfiles
4310078	4302676	Zorro

RAP R N'B

Mono	Poli*	
4391949	4394578	Baby boy
4328428	4327680	Burn
4346914	4355779	Dilemma
4361021	4356284	Flawless
4321028	4318145	Hotel
4326606	4325381	This love
4334872	4333432	The reason
4318230	4316466	Yeah
4307637	4306713	Milkshake
4313581	4346233	Gangsta's paradise
4300089	4346310	Hey mama
4330166	4328246	My band
4324246	4323008	Naughty girl
4393738	4394588	Thoia thoing

TOP DANCE

Mono	Poli*	
4387299	4383711	Call on me
4365975	4364476	Lola's theme
4356406	4352760	Let's get it started
4366234	4365800	Sick and tired
4328477	4328226	Dip it low
4325749	4322524	Da hype
4397485	4372573	Guilty
4300089	4346310	Hey mama
4308788	4379062	Never leave you
4380464	4381221	7 nation army
4393730	4394575	Superstar
4302723	4301798	Turn me on

4389647 4325847 4387069 4308646 4356840 4362729 4398535 4395937

4333284 4319545 4383339 4301592 4334377 4346886 4367254 4389263

4333774 4367285 4369543 4301558 4381724 4357147 4399856 4399844

4305781 4307316 4389511 4326562 4330396 4327119 4333509 4301275

4301326 4399854 4382363 4302446 4317524 4367234 4356332 4306699

4399962 4327509 4349975 4387455 4351443 4318683 4327391 4364236

LOGOS ANIMADOS A CORES !

Manda tua mensagem ao 4888

4301263 4307484 4370942 4392393 4395132 4333546 4371796 4366292

NOVO >> LOGOS AO 4888

4306801 4325204 4380704 4306256 4378859 4370798 4333254 4370664

LOGOS PRETO E BRANCO PREDILECTOS

4306659 4390700 4374808 4385705 4380717 4380262 4380688 4351752

4352232 4385706 4321680 4374816 4380884 4319217 4347305 4321669

4376178 4376171 4391074 4323522 4323475 4385710 4316158 4385703

4313704 4338116 4385503 4391073 4364830 4393396 4306800 4330137

4385696 4374835 4399983 4334136 4330301 4381235 4385704 4370799

Contactos reais e anónimos na tua cidade
+ de 50.000 conectados ao 4555.
•Se queres falar com uma mulher, envia : CHAT M ao 4555
•Se queres falar com um homem, envia : CHAT H ao 4555
Custo por mensagem 1€ IVA INCLUIDO
Válido para todos os telemóveis

Vidência
Ajudamos a dar soluções para os teus problemas
Redige o SMS: VIDENCIA
Manda-o para : 4555
Custo por mensagem 1€ IVA INCLUIDO 3 SMS MINIMO
Válido para todos os telemóveis e todos os operadores

EFEITOS SONOROS
Teu telefone não toca mais. El faz ou ruidos bizarros ou imitações
4384356 Leão
4384435 Derrapagem
4398400 Chichi coco
4398398 Mosca rebentada
4398391 Gato louco
4398389 Bomba nuclear
4384378 Bubble arroto
4384363 Vaca
4384376 Pum
4384354 Golfinhos
Modelos Compatíveis : Nokia 7650, 3650 - Sagem MyX1, My-C5w, MY-X2, MYX6, MY-V65 - Sony Ericsson P800 - SIEMENS MC60 - SAMSUNG P400, X400, C100, S300, S500, T100, T400 - LG 5300, 5310, 7000, 7030

Válido para todos os operadores : Optimus, TMN e Vodafone
*Custo total por logo, toque ou imagem.
Custo por mensagem IVA INCLUIDO
2€

Para qualquer problema, por favor ligar para o nº 21 416 46 10 (Preço de chamada normal). Modelos compatíveis logos a cores : ALCATEL : 535-735-531 LG: 7020-7100-5270c-5300i-5310-7030-5400-7000-7050-7070 MOTOROLA:V290-E300-C550-C450-E365-V600-V300-V150-V525-V500-C350-T72 NOKIA:7200-6020-7600-6650-5140-6100-3650-6270-6230-3200-6600-7250-N-Gage-3100-3300-3510i-3520-3650-5100-6100-6610-6600-7210-7250-7650-8910i PANASONIC : G51-X60-X70-G50-G60-G069-G067-G067 PHILIPS:S30-S35-S35 SAGEM:MY X5 V1-MY-X7-MY-C2-MY-X3-7-My-V65-MY-C5w-MY-X2-MY-X6-MY-G5-MY X5-MY X5w SAMSUNG:I500-S200-X450-X450-E105-X600-Z100-X430-E715-E710-E100-E700-P100-I100-X400-S300-C100-P400-S500-T400-V200 SENDO : M550 SHARP : GX16-GX30-GX10-GX20 SIEMENS : A60-C60-C62-MC60-M55-SL55-S55 SONYERICSSON : Z200-T630-Z600-P800-T230-T610-T310-P800-T300-T68-T68i & ie TRIUM : Eclipse Modelos compatíveis toques polifónicos : ALCATEL:302-535-735-525-511-512-715 LG:7020-7100-5270c-5300i-5310-7000-7030-5400-7050-7070 MOTOROLA:C331-C332-C333-C336-C380-V290-E300-C550-C450-E365-V600-V300-V150-V525-V500-C350-T720-C330 NOKIA:7200-6020-7600-6650-5140-6100-3660-6270-6230-3200-6600-7250-N-Gage-3100-3300-3510-3510i-3650-5100-6100-6610-6600-7210-7250-7650-3520 PANASONIC:G51-X60-X70-G50-G60-G067 PHILIPS:S30-35S-S35 SAGEM:MY X1-MY-X7-MY-C2-MY-X3-7-My-V65-MY-C5w-MY-X2-MY-X6-MY-G5-MY-X5-MY-X5w SAMSUNG:I500-I500-S200-S200-X450-X450-E105-X600-Z100-X430-E715-E710-E100-E700-P100-I100-X400-I100-C100-S300-S500-I400-P400-V200 SHARP:GX10-GX20-GX10-GX30 SIEMENS:SX1-S55-A60-C60-C62-C55-MC60-M55-SL55 SONYERICSSON :T230-Z200-T630-Z600-P800-T610-T310-P800-T300E preciso a autorização dos teus pais antes de enviar a mensagem. * Lista de telemóveis compatíveis encontra-se em www.logostoques.com. 12MAM - 36, rue J.Babinet 31100 Toulouse FRANCA. RC 413 759 588. Tarifas: 4888 : 1€/SMS - 4555 : 1€/SMS - 4888 : Válido para todos os operadores.Serviços de logos e imagens válidos para todos os marcas . Garfield © 2002 PAWS-All flights Reserved.© Zdayuk 2004. © FoneStarz 20044888 : VALIDO PARA TODOS OS OPERADORES.

PlayStation 2
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
3+
NO LIMITE DA REALIDADE
700 CARROS, 50 PISTAS, 1 SIMULADOR DE CONDUÇÃO REAL
www.granturismoworld.com
¿alinhas?
PlayStation 2
"PS" e "PlayStation," são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. "Gran Turismo" e "GT" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment Inc.
Todos os fabricantes, carros, nomes e marcas, bem como todas as imagens associadas apresentadas neste jogo, são registados e de propriedade exclusiva dos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.